



PANZER DRAGOON 2

La legendaria secuela del mejor shoot´em-up de la historia de Sega.



BREATH OF FIRE 2

Aventura y acción se unen en un RPG que ha cautivado a medio mundo.



playStation

iii Exclusivo Para PlayStation !!!

namco.



A ESTA VELOCIDAD NI TU CORAZON PODRA SEGUIRTE.

En "Ridge Racer Revolution" se corre a velocidad de infarto. La potencia de los nuevos supercoches White Angel y Devil y la fulminante respuesta de sus controles no te dejan tomar aire. Los circuitos se han rediseñado con cuestas de vértigo y nuevos efectos gráficos. Se ha desarrollado la competición vía link que conecta a dos jugadores simultáneos, con los circuitos antiguos y los nuevos a pantalla completa y con un espejo retrovisor para hacerla más emocionante. La música es una nueva remezcla del arcade original. Y se ha combinado lo mejor de "Ridge Racer II" y "Rave Racer" para que "Ridge Racer Revolution" sea mucho más que una continuación. Es lo más acelerado que nunca has visto en tu pantalla. Mucho más de lo que algunos corazones pueden soportar.

Cualquier duda que tengas sobre PlayStation, puedes consultarla en el teléfono 902 102 102.

Y para disfrutarlo al máximo, prueba a correr con el nuevo pad neGcom de Namco.



SONY



Abre tu mente al poder de PlayStation





Este mes en SUPER JUEGOS os acercamos las segundas partes de los juegos que han hecho historia en los 32 bits. Títulos como **TEKKEN 2, PANZER** DRAGOON 2 o RIDGE RACER REVOLUTION ocupan un lugar preferente en nuestra portada de este mes. Además contamos con la presencia de WIPE OUT, cuya presencia despeja de una vez por todas los rumores que sobre los buques insignia de PlayStation se habían desatado. Por último, no dejéis escapar la preview que

os ofrecemos sobre RESIDENT EVIL, un título que dará mucho que hablar en los próximos meses. Disfrutad con todo y hasta el mes que viene.





PREVIEWS

6 SKELETON WARRIORS

Para empezar este número, un estupendo beat'em-up de plataformas para PlayStation y Saturn.

PANZER DRAGOON ZWEI

Este increíble título marcará un punto y aparte en la programación de juegos para la consola Saturn de Sega.

20F THE SWORD

El Rey Arturo y los caballeros de la mesa redonda cobran vida en esta magistral aventura de Psygnosis que será traducida al castellano

54DRAGON HEART
El pizpireto J.C. Mayerick os acerca al mundo de los dragones con la conversión de una película protagonizada por Dennis

35 TOY STORY

PlayStation y Saturn.

Parecía imposible pero aquí tenemos la última conversión del film de Pixar que está a punto de ver la luz en Game Boy.

ONHL POWERPLAY 96 Es el mejor juego de hockey sobre hielo hasta la fecha, y de él os mostramos un primer contacto con las versiones de

7NAMCO PIECES MUSEUM

Es la primera entrega de una serie de recopilaciones que Namco nos tiene preparadas. Para empezar podéis disfrutar con títulos como POLE POSITION o el mismísimo PACMAN.

NBA IN THE ZONE

Es junto con TOTAL NBA el máximo exponente de los modernos juegos de baloncesto. Tan solo nos queda saber cuál de los dos es mejor.

OBREATH OF FIRE 2

Capcom abarca todo tipo de géneros, incluso el RPG, como se puede comprobar con este soberbio cartucho de 24 megas.



REVOLUTION La segunda parte del clásico de Namco vuelve a la carga con más coches y circuitos mucho más espectaculares. Si amáis la velocidad y la jugabilidad en estado puro, este es el



4

WIPE OUT

Los rumores se han confirmado y aquí lo tenemos, la adaptación de uno de los títulos más carismáticos de la consola de Sony. Ahora empiezan las disputas por averiguar cuál de las dos versiones es la mejor técnicamente.



40

OY STORY

El mes pasado analizamos la versión *Mega Drive* del título de **Disney**. Este mes os invitamos a conocer los pormenores de una adaptación que muchos han calificado como inferior a la de la consola de 16 *bits* de **Sega**.





BATTLE ARENA TOSHINDEN

Parecía imposible pero lo han conseguido. Uno de los mejores juegos de lucha para *PlayStation* ha sido convertido (por supuesto en 2D) sin perder un ápice de la jugabilidad que exhibía en la consola de 32 bits de Sony.



60THE NEEED FOR SPEED

Es uno de los juegos preferidos del cúbico **De Lúcar** y además está bien hecho. Qué más se le puede pedir a un juego.

64BUST A MOVE 2

En las recreativas fue todo un éxito, y ahora en *Playstation* pretende alcanzar los mismos elogios que su primera parte cosechó.

68FINAL FIGHT 3

Los fanáticos de esta saga están de enhorabuena, ya que Haggar y Guy vuelven a **Super Nintendo** con el procesador acelerado.

72HEBEREKE'S POPOITO

De Lúcar os presenta el enésimo clónico del clásico PUYO PUYO. Según nos ha comentado, es de lo más adictivo que existe.

74 SHELL SHOCK

De los creadores de THUNDERHAWK, sólo que ahora cambiamos las alas de nuestro reactor por el cañón de un impresionante tanque.

76 MAGIC CARPET

Es uno de los títulos clásicos de los compatibles **PC** que a partir de ahora podrán disfrutar los usuarios de **Saturn** y **PlayStation**.

78_{PGA 96}

Siguiendo con las conversiones, he aquí la enésima entrega de un título originario de *PC*, y además para *Super Nintendo*.

80 DEFCON 5

Es una de las últimas producciones de la omnipresente **Psygnosis**. En él encontraremos esa dosis de aventura y acción que todos necesitamos en algún momento.

SECCIONES

14 Noticias

102 Amiçamanía

106 A pie de Pista

112 Linea Directa

114 Internecio

116 Game Master



RETROVIEWS

Este mes recordaremos los dos títulos de una saga que cosecho infinidad de éxitos para la compañía nipona Taito. La encargada de adaptar dichos títulos para Commodore 64, Spectrum y Amstrad CPC fue la británica Imagine.



82RISE 2: THE RESURECTION

Segundo intento de **Mirage** por poner de moda en todo el mundo la «risemanía».

84DARXIDE

Tras algunos meses de sequía, por fin tenemos entre manos un nuevo título para la 32X.

86ZELDA'S

Además de tener un nombre atractivo, este CDi de **Philips** es más que interesante.

REVIEWS 8 BITS

90wario's woods

La última producción de **Nintendo** para su **NES** no es otra cosa que un *remake* de anteriores títulos de la compañía japonesa.

94TINTIN EN EL TIBET

Pese a aparecer bajo el sello de **Infogrames**, este juego (uno de los mejores para *Game Boy*) está programado por **Bit Managers**.

96MEGAMAN V

Nadie sabe cuantas secuelas de MEGAMAN han aparecido entre todos los soportes. Lo que sí sabemos es que MEGAMAN 5 es una joya.

98TRACK & FIELD

Tiene más años que Matusalen, pero sigue siendo uno de los títulos preferidos de los miembros de esta redacción.

100_{NBA LIVE 96}

Electronic Arts nos presenta una nueva actualización de uno de los títulos que más éxitos le ha proporcionado.



GRUPO 7 ZETA

Presidente: Antonio Asensio Secretario del Consejo: Francisco Matosas Consejeros: F. Javier López López y José Sanclemente Sánchez Director General: Dalmau Codina Asesor de la Presidencia: Carlos Luis Alvarez

Director en funciones: Marcos García Director de Arte: Tomás Javier Pérez Rosado Jefe de Sección: José Luis del Carpio Edición: José Luis del Carpio y Marcos García Redacción: Juan Carlos Sanz, Bruno Sol y Javier Bautista

Colaboradores: Javier Iturrioz, Roberto Serrano, Alfonso Fernández, Fernando Martín, Raúl Montón, Alfonso E. Vinuesa V. (maquetación), Alejandro Arriaga (tratamiento de imagen) y Soledad González (fotografía) Maquetación: Belén Díez-España Sistemas Informáticos: Paloma Rollán Secretaria de redacción: María de Frutos Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid Teléfono: (91) 586 33 00

DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS Director General; Dalmau Codina Subdirector General; José Luis García Director de Nuevos Proyectos: Damián García Puig Director Comercial; Carlos Ramos Pajares

> Edita: EDICIONES MENSUALES S.A. Director Gerente: Mariano Bartivas

ADMINISTRACION Y SERVICIOS COMERCIALES
C/O'Donnell, 12, 6°, 28009 Madrid.
Teléfono: (91) 586 33 00
Director Administrativo: Ignacio García
Producción: Javier Serrano (director),
Marisol del Pozo y Angel Aranda (jefes)
Promoción y ventas: Carlos Bravo
Suscripciones: Charo Muñoz
Tel.: (91) 586 33 53

PUBLICIDAD

Coordinadora Publicidad: Marina Lara
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras. C/O'Donnell, 12,
28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 33 00
Fax: (91) 586 35 63
Cataluña y Baleares
Consell del Cent, 425, 3°, 08013 Barcelona.
Teléfono: (93) 265 37 75 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2° D.
46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36
Fax: (96) 352 59 30
Sur: Mª Luisa Cid. Hernando Colón 2, 2°.
41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33
Fax: (95) 421 77 11

Directora Comercial Internacional: Gema Arcas O'Donnell 12. 28009 Madrid. Teléfono: 34 1 586 33 00 Fax: 34 1 586 36 18

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 45 30 420
Benelux: Lenhard Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
Francia: Christian Agosse. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
Gran Bretaña: G. Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
Italia: Nicoletta Troise. Milán. Tel.: 2 761 100 26
Países Nórdicos: Anna Morley. Estocolmo.
Tel.: 8 663 59 96

Portugal: Paolo Andrade. Lisboa. Tel.: 1 387 33 93 Suiza: Intermag. Basel. Tel.: 61 275 46 09 Japón: Yuichi Tsutsui. Tokyo. Tel.: 3 32 93 27 96

Fotomecánica: Promograf C/ San Romualdo, 26, 4º, 28037 Madrid Impresión y encuadernación: Lerner Printing Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34

> Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 395 pesetas (incluido transporte) Depósito legal: B. 17.209-92



do gala de la flemática sonrisa británica.

La feria brindó el reencuentro con un antiguo miembro de SUPERJUEGOS. Tras posar desnudo en selectos clubes de Sevilla, como «El Palomo Cañí», Antonio Greppi (The Big Mentón) recibió una cordial muestra de afecto por parte de Nemesis.

La Duquesa de York, güiz espanis boina in Sony parti.



ESTAS MONADAS YA TIENEN NOVIO



Para cerrar la crónica rosa iniciada con el affaire amoroso de Nemesis y Asikitanga en U.K., os traemos a estas chicas de Sony. El motivo de su segunda presencia se debe a una posible petición de mano por parte de nuestros redactores. Así es, The Punisher v otro redactor, aún no determinado por falta de bombo para el reglamentario sorteo, han decidido, «motu proprio», unirse en primeras nupcias a tan «fermosas» señoritas y



traer a este mundo varias docenas de redactores o azafatas. Como aún no saloemos la respuesta ni los términos del acuerdo no podemos felicitarles, pero si desearles toda la suerte, salud, dinero v fertilidad que su futura vida marital pueda traerles.

JAPON ES LA REFERENCIA

Por todos es sabido que, en cuanto a videojuegos, la cultura japonesa nos saca bastantes años de diferencia. Hasta que aloún día llequemos a convivir con el entretenimiento audiovisual de la misma manera que lo hacen los nipones, pasarán bastantes

años. Pero nosotros, los que sentimos este mundo como algo nuestro u que forma parte de las rutinas diarias, necesitamos sentir todo el espíritu de esa «Meca» de los videojuegos. Por eso, este mes iniciamos un suplemento en el que podréis ob-



A DIFERENCIA DE OTRAS PUBLICACIONES, NUNCA FALTAMOS A LA CITA EN CUALQUIER FERIA O EVENTO INTERNACIONAL EN EL QUE LOS VIDEOJUEGOS OCU-PEN UN PAPEL PRIMORDIAL. NEME-SIS Y ASIKITANGA FUERON NUES-TRA REPRESENTACIÓN EN EL ECTS.

servar todos los elementos típicos de cualquier revista de videojueoos del País del Sol Naciente. Las 36 páoinas que dedicamos integramente a Japón reflejan con la mayor exactitud posible lo que les quita el sueño a la mayoría de los jóvenes y no tan jóvenes de aquel país. A muchos os pueden chocar alounos elementos de su cultura, pero si miráis la realidad a través de un prisma amarillo, quizá encontréis el sentido de su cultura.

Rw/R/O/R/A/A/A/A











Pequeña pero matona

Esta nueva edición de la feria ECTS'96 nos trajo un buen montón de novedades y sorpresas, que maravillaron a los asistentes a la misma. A falta de un buen stand de Sega, y la ausencia de Nintendo, PlayStation fue la gran protagonista.

n los últimos meses se ha estado observando una dramática falta de novedades en el mercado de videojuegos. La excepción ha sido, como siempre, Sony y su PlayStation. Como en las últimas ediciones de la feria, Sony ha disfrutado del stand más grande del recinto, en el que ha mostrado todos sus futuros títulos. Se ha echado en falta una mayor presencia de Sega que, a pesar de que asistió, muchos no fueron capaces de encontrarla. Las compañías Third Parties o licenciatarias, no se quedaron atrás en cuanto a novedades se refiere. Psygnosis, Philips (que traerá juegos para PlayStation), Viacom New Media, Ocean, GT Interactive, Konami, o Mindscape, fueron algunos ejemplos. También existieron notables ausencias



como Virgin, Acclaim, o Electronic Arts. La gran mayoría de nuevos títulos de que pudimos disfrutar eran para *PlayStation*, aunque también, pero con los dedos contados, pudimos ver algún que otro juego para 16 *bits* y *Saturn*. El espectacular F1, el complicado JUMPING FLASH 2, el trepidante MOTOR TOON 2 o el esperado SMASH COURT TENNIS, han sido algunos de los nuevos títulos. Además, os ofrecemos la primera y exclusiva imagen del que va a ser el título estrella de *PSX*: CRASH BANDICOOT.



<u>Una vez más la ciudad londinense ha sido la anfitriona de una nueva edición del ECTS. Las prandes ausencias</u> han sido las auténticas protaponistas de la misma.

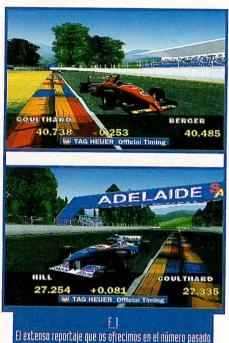


Feria ECTS Spring 96





SONY - PSYGNOSIS



ha servido para que os presentemos esta joya.

omo en anteriores ediciones, Sony y su inseparable compañía de programación, Psygnosis, han sido los protagonistas de la feria. La acostumbrada ausencia de Nintendo, y la falta de presencia de Sega han contribuido a que PlayStation haya atraído todas las miradas. En un primer momento, y con la cercanía de la feria E3 que se va a celebrar en Los Angeles, se comentaba que el ECTS no iba a mostrar demasiadas novedades. Como suele pasar, del dicho al hecho hay un gran trecho, y la cara de pasmados que se nos quedó cuando entramos en el inmenso stand de Sony era de foto. Títulos tan rumoreados como JUMPING FLASH 2 o MOTOR TOON 2 eran algunas de estas sorpresas, aparte de algunos títulos de third parties, como SMASH COURT TENNIS, GALAXIAN 3 o TEKKEN 2, de Namco, o SUPERSONIC RACERS de Mindscape.





<u>L E M M I N G S P L A T F O A M S</u> Los LEMMINGS no han muerto, y siguen haciendo de las suyas en un gênero nuevo, las plataformas.

















Feria ECTS Spring 96





S O N Y



<u>D E A D L I N E</u> Es un extraño juego del que sabemos bastante poco, aunque tiene toda la pinta de ser un título de estrategia.



La oran cantidad de jueoos que pudimos observar nos lo puso difícil a la hora de elegir.

a mano derecha de Sony, Psygnosis, tuvo un protagonismo especial debido a la espectación que sus títulos estaban levantando. El F1, del que ya os ofrecimos un extenso reportaje, junto con otros juegos tan emblemáticos y desconocidos como LEMMINGS PLATFORMS (otra aventura de nuestros pequeños amigos en formato plataformas), DEADLINE (un extraño juego de estrategia), o el inacabado CHRONICLES OF



THE SWORD, fueron algunos de éstos. De manera confidencial, y en un momento de debilidad carnal, las *Product Manager* de **Sony** nos desvelaron el secreto mejor guardado para *PlayStation*, CRASH BANDICOOT, el juegazo del año, que promete ser más espectacular que SUPER MARIO 64 de la esperada consola *Nintendo 64*. Por ahora no os podemos dar demasiados datos acerca de él, pero os prometemos que en el reportaje del **E3**, os contaremos algo más. Será, sin ninguna duda, un auténtico bombazo.





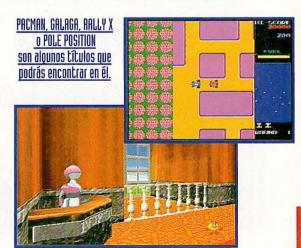
CHRONICLES OF THE SWORD
El cuento de nunca acabar. Este título ha levantado
muchas espectaciones, pero tenéis que ser pacientes.



Parece ser que CHRONICLES OF THE SWORD está a punto de ver la luz. Este mes os ofrecemos la preview.







P-5-4-6-N-0-5-1-5





demás de lo ya contado, en ano los reservados de Sony pudimos disdemás de lo ya contado, en uno de frutar de otros títulos para PlayStation. Algunos son juegos de los que os podemos contar poco, y que podéis observar en las pantallas de la parte inferior de la página. GUN LAW, SPIRAL SAGA, RA-GING SKIES, AQUANAUTS HOLIDAY, A-TRAIN, o BROKEN SWORD son algunos ejemplos. Cada uno de ellos es de diferente género, pero hay que destacar las características propias de cada uno. La calidad gráfica de AQUANAUTS HOLI-DAY, las melodías del RAGING SKIES, la «complejidad» del A-TRAIN, o la trepidante acción de BROKEN SWORD.

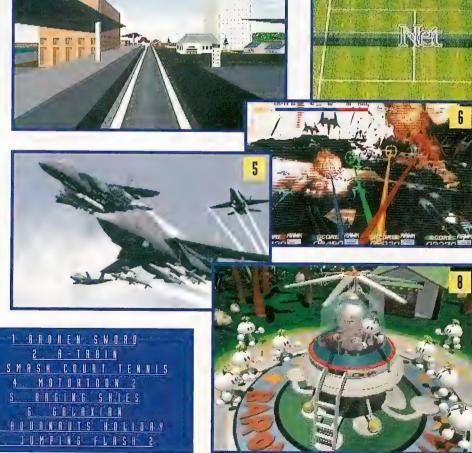


LO MAS FSPFBADO











Feria ECTS Spring 96



PHILIPS



OCEAN

sta compañía protagonizó una de las grandes noticias de la feria londinense junto con la francesa Infogrames. Esta última ha comprado la histórica Ocean, para deleite de los aficionados a los videojuegos. Con respec-

to a sus novedades, hay que destacar el juego desarrollado por Neon Lighting, y que ha sido una de las estrellas de la feria: TUNNEL B1. También fue presentado 90 MINUTES EUROPEAN PRIME GOAL para SNES.







hilips nos sorprendió con uno de los stands más espectaculares que hemos visto en esta feria. En él se recreaba un escenario basado en uno de sus títulos estrella del año, DOWN IN THE DUMPS. Esta aventura gráfica

no estaba sola, y también pudimos ver otros juegos menos conocidos, tanto para *CDi* como para *PlayStation*. El tantas veces anunciado CREATURE SHOCK parece que ya es un hecho en el soporte de *Philips Media*.









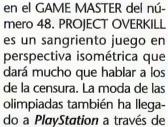






pesar de que la compañía nipona no estaba presente en esta edición, tuvimos la suerte de conseguir alguna información vital para este reportaje. **Konami** nos presentó varios títulos de los que se sabe poco, aunque

prometen bastante. GENSO SUIKODEN es un espectacular juego de rol al que podéis echar un vistazo



International TRACK&FIELD. Por último, hayque destacar un juego de golf para PlayStation, KONAMI LINKS.









SUNSOFT



<u>Toda una aventura oráfica que nos</u> ofrece todo un alarde de calidad visual.

a compañía nipona no tenía demasiadas novedades que ofrecer, pero entre lo más destacable hay que nombrar la aventura gráfica, JEWELS OF THE ORACLE. En ella podemos observar todo un alarde de calidad gráfica y de efectos de sonido acompañados de buenas melodías.



VIACOM

sta compañía fue de las que aporto más novedades para casi todos los formatos existentes en el mercado. Con respecto a las nuevas consolas, sólo ofreció algo para la de Sony. Su principal título para el año es AEON FLUX, un juego basado en una popular serie de la MTV.



Esta compañía se esta poniendo las pilas. Sus títulos suben de calidad.



Su reciente adquisición de Ocean añadirá nuevos productos que acompañen a su única novedad en la feria, SPIROU, que saldrá para la consola Super Nintendo.



CODEMASTERS



El espectacular tenista vuelve al mundo de las consolas con una nueva entrega.

odemasters es una asídua a el ECTS. Aunque se nos fue la sensual Allison Grant, esta compañía sigue sorprendiendo con sus escasas novedades. PETE SAMPRAS EXTREME y el esperado MICROMACHINES V3 para *PlayStation*, son sus principales lanzamientos.



INTERPLAY

llison Grant, la potente chica ex-codemasters, nos deleitó con sus productos... para PSX. La mayoría de ellos ya los conocéis: CASPER, el fantasma travieso, CIBERIA, o DESCENT son algunos de ellos. La única novedad es AETERMATH,un plataformas para Saturn y PlayStation.



No os podemos contar mucho sobre este título, pero promete ser una bomba.



GT INTERACTIVE

pesar de que esta compañía no es muy conocida por los usuarios de consolas, su catálogo de títulos sorprende por su diversidad. En él podemos encontrar desde el WILLIAMS ARCADE GREATEST HITS para *PSX*, con juegos como el DEFENDER, hasta el ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 de *Saturn*.



La moda de los clásicos tambien está presente en la compañía Williams. <u>DEFENDER es uno de sus ejemplos.</u>

MINDSCAPE



<u>La espectacularidad, tanto oráfica</u> <u>como en juqabilidad, va a hacer que este</u> juego sea un auténtico éxito en PSX, unque esta compañía es habitual en el mercado de juegos para PC, hemos podido echar un vistazo al único juego de PlayStation que tendrán en su catálogo. SU-PERSONIC RACERS es un juego de carreras de minicoches que, por su jugabilidad, nos recuerda mucho a los míticos MICROMACHINES.

TIENDAS

NAUGURACION DEL Primer Campeonato Mundo Games

Para celebrar su inaguración, la nueva tienda de videojuegos MUNDO GAMES organizará un campeonato entre los aficionados

SPACO UELVE A LA CARGA CON NUEVOS JUEGOS PARA 16 BITS

Tras la sorpresa de su incorporación a la distribución de juegos para 32 bits, Spaco retorna a los caminos que ya conoce y anuncia sus próximas novedades para SNES. Los juegos en cuestión son SPIROU, un juego de plataformas protagonizado por el popular botones del cómic francés, y MEGA-MAN X3, otra entrega de esta nueva etapa de uno de los personajes más geniales de la compañía nipona Capcom. Ambos títulos estarán en la calle entre este mes y el siguiente. Spaco también ha confirmado que distribuirá en exclusiva GALAXY FIGHT para Saturn y PlayStation.



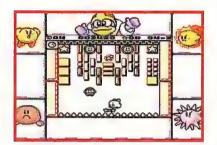
Los juegos SPIROU y

MEGAMAN X3 prometen
ser una fuente
inagotable de sorpresas
y entretenimiento para
los afotunados usuarios
de Super Nintendo en
nuestro país..



MUNDO GAMES

que quieran desplazarse a su establecimiento durante los próximos días 4, 5, 11 y 12 de Mayo. Para aquellos que deseen participar en este concurso, la dirección es Avenida del Mediterraneo 4 en Madrid. Desde aquí les desamos toda la suerte del mundo y una larga vida comercial.



GAME BOY IRBY REGRESA A GAME BOY VIA NINTENDO ESPAÑA

Kirby, uno de los personajes más carismáticos que ha creado Nintendo en los últimos años, vuelve a reaparecer en *Game Boy* con KIRBY'S BLOCKBALL. Este juego tiene un gran parecido con el clásico de **Taito** ARKANOID, y se trata de un arcade en el que KIRBY asumirá el papel de la bola que destruye las paredes de ladrillo. El juego se presentó en el pasado **Shoshinkai** y llegará a nuestro país el próximo mes de Junio.

EVOLUCIONARIO MANDO PARA PLAYSTATION

Los aficionados a juegos de conducción como RIDGE RACER, DESTRUCTION DERBY, WIPE OUT, o de aviones como AIR COMBAT, tendrán a partir de ahora un nuevo mando para demostrar sus habilidades en el pilotaje. Se llama

GRUPO ZETA CUERDO ENTRE WALT DISNEY COMPANY Y GRUPO ZETA

Antonio Asensio, Presidente de Grupo Zeta y Antena 3 Televisión, y Pierre Sissmann Presidente de The Walt Disney Consumer Products para Europa, Africa y Oriente Próximo, han firmado un acuerdo para la publicación de revistas Disney con Ediciones B, Grupo Zeta. La revistas a editar son TOP DISNEY, MINNIE, OLE DISNEY, ACTIVIDADES DISNEY y una última publicación cuyo nombre está aún por determinar. Gra-cias a este importante acuerdo, Ediciones B se consolidará como uno de los grupos editoriales más importantes en el sector infantil.



Antonio Asensio, Presidente de Grupo Zeta y Antena 3 Televisión, y Pierre Sissmann, Presidente de The Walt Disney Consumer Products, se felicitan por el acuerdo

Negcon Pad, ha sido creado por Namco, y en su diseño encontraremos como principal novedad un sistema de rotación en su eje central que nos permite prescindir del pad direccional para realizar los giros. El precio en el mercado español rondará las 7.000 pesetas.



SEGA the GAME is NEVER Over.



Amarás estos 2 juegos como a tímismo.









REPORTAJE

RETURN OF IRON 150

NAMCO NO DA TROCTUA A GUG COMPETIDORGCO Y YA HA LANZADO EN JAPON LA
GETUNDA ENTROCTA DE TEKKEN PARSA LOGO
32 BITO DE GONY. ALIGUAL QUE LA
VERSOION DE LA ROCCROCATIVA, CUENTA

eses después de que la versión recreativa de TEKKEN 2 colapsara las salas de juego de medio mundo, la leyenda de esta saga se ha consagrado definitivamente. Por desgracia, aún no ha llegado hasta nuestro país, pero estoy seguro de que en cuanto salga al mercado la versión Pal, todos aquellos que posean una PlayStation no podrán resistirse a sus encantos y se verán arrastrados inexorablemente a la tienda más pró-

xima para adquirir este título. Han pasado unos meses desde la aparición del arcade TEKKEN 2 en las salas japonesas Desde ese mo-

ALT HISTOR



MUY SIMILAR AL MODO RANKING DE VIRTUA FIGHTER. TENDREIS QUE ELIMINAR TANTOS ENEMIGOS COMO PODAIS ANTES DE QUEDAROS SIN ENERGIA.

CHETTAG





OCHO LUCHADORES ELEGIDOS POR VOSOTROS SE ENFRENTARAN CONTRA OTROS TANTOS PERSONAJES CONTROLADOS POR LA CONSOLA U OTRO JUGADOR:











VIAJA A JAPON GRATIS CON



ALLI TE CONVERTIRAS EN EL PRIMER ESPAÑOL QUE JUEGUE CON NINTENDO 64.

Ve a tu tienda de videojuegos y hazte con Secret of Evermore, el mejor RPG de la historia. En la caja del juego encontrarás una postal y un adhesivo, pega el adhesivo a la postal, rellénala con tus datos personales y enviala al Club Nintendo. Participarás en el sorteo de un fantástico viaje a Japón para tres personas.

Prepárate para ser el protagonista de una gran aventura, porque allí, en la cuna del mundo de los videojuegos, tendrás el privilegio de ser el primer español que juegue con NINTENDO 64, la consola con la que siempre has soñado. Bienvenido a Secret of Evermore. El juego que abre las puertas a la Nueva Generación RPG de Nintendo.





Nintendo)



os tiempos en que Capcom triunfaba gracias al lanzamiento de STREET FIGHTER 2 han quedado atrás. Las nuevas tecnologías se han impuesto, y la compañía nipona no estaba dispuesta a dejar pasar el carro de la fama. La sopresa que nos tenían deparada sus programadores era mayúscula, y su entrada en el pantanoso terreno de los juegos en 3D ha sido fulminante.

El fenónemo **BIOHAZARD** está revasando todos los límites esperados por

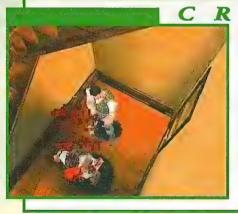


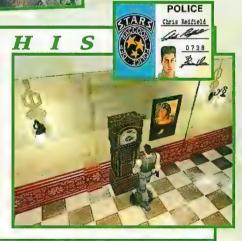


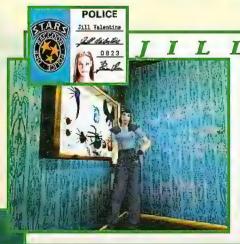




Capcom, e incluso muchos nos esperábamos un juego con menores prestaciones que las que hemos encontrado en la versión final. El juego vió la luz el 22 de Marzo en el mercado japonés, entrando directamente en el primer puesto de los *Top Ten* nipones superando a la última versión de Kirby para *Super Nintendo* y a PANZER DRAGO-ON ZWEI para *Saturn*. Por fin, después de ver las mismas pantallas una y mil veces en revistas extranjeras, nadie sabía a ciencia cierta si se trataba de una



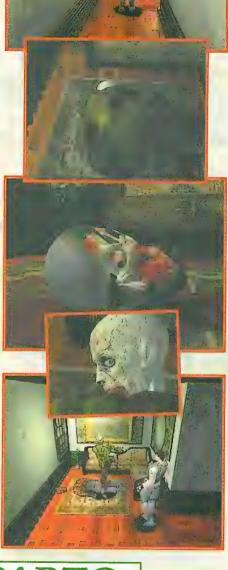














aventura con las mismas características que ALONE IN THE DARK o si se incluirían grandes dosis de acción para conseguir la simbiosis perfecta entre una aventura y un «disparalos-a-todos-antes-de-que-te-muerdan-el-cuello». La verdad es que **RESIDENT EVIL** se ajusta perfectamente a la segunda premisa, con un guión muy sólido y un aspecto gráfico tan sobrecogedor y agobiante que os hará olvidar cualquier otro juego del momento.

La historia del juego os narra las peripecias de los componentes de



dos grupos de las fuerzas especiales que han llegado a lo más profundo de Racoon Forest. Desde hace tiempo se vienen produciendo extraños sucesos en la región, y las autoridades gubernamentales creen que están directamente relacionados con una serie de experimentos secretos de biotecnología avan-

zada. Nada más empezar el juego se os dará a elegir entre dos personajes. En primer lugar Jill, una joven con la que la aventura resultará más fácil, ya que partirá con más ventajas desde el principio, e incluso se encontrará con menor número de enemigos en determinadas zonas. El otro protagonista es un tipo duro y con muchos re-

cursos sólo apto para los amantes de las dificultades. Tras una intensa intro en blanco y negro, repleta de toques grotescos y macabros, los protagonistas se introducen en el caserón para refugiarse del monstruo que les viene pi-

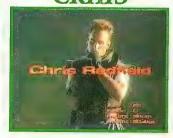
EL REPARTO

REBECCA



ALBERT

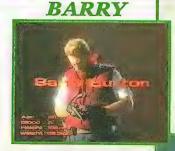








Jill y Chris estarán acompañados por otros componentes del equipo STARS. Algunos comenzarán la aventura con ellos y otros aparecerán cuando hayáis avanzado en el juego.





sando los talones. Algunos miembros del grupo se han perdido por las innumerables habitaciones y recovecos que alberga el edificio. En la pantalla únicamente aparecen tres personas que deben buscar al resto de los componentes. Mientras dialogan se desarrolla una



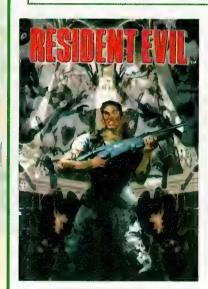








USA VS JAPON

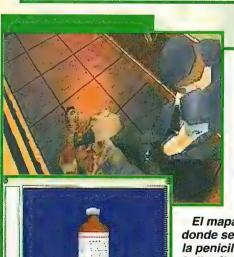




Una vez más queda demostrado que los americanos tienen estropeado el sentido del gusto.

L A

te inferior y superior de la pantalla, lo que indica que no podéis influir en los acontecimientos hasta que el juego vuelva a aparecer a pantalla completa. A lo largo del la aventura os encontraréis con varios momentos como éste al coger objetos o hallar a otros miembros del grupo. La dificultad del juego es elevada, como en cualquier aventura. Pero uno de los principales inconvenientes es que sólo podréis transportar un determinado número de objetos, 6 Chris y 8 Jill. Por lo que tendréis que pensar



El mapa indica donde se esconde la penicilina. Si se la lleváis a tiempo a vuestro compañero os dará un «walkie».



RA

ARSENAL

CUCHILLO

PISTOLA





BAZOOKA



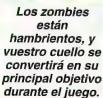






ZOMBIES ATE MY NERVIOS







CUADROS



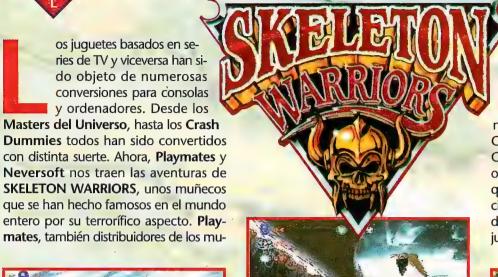
El enigma de los cuadros os reportará un item esencial para continuar visitando nuevas zonas de la mansión. No es tan difícil como parece.

muy bien qué tenéis que utilizar antes de guardarlo en vuestros bolsillos. Pero dejando estas cosillas aparte, RESIDENT EVIL es toda una experiencia que involucrará totalmente al jugador con unas músicas ambientales magníficas y unos efectos sonoros de miedo, exprimiendo a tope las capacidades de la consola. El último lanzamiento de Capcom es una excepcional mezcla de elementos de ALONE IN THE DARK y D, pero mientras estos títulos se han confirmado como grandes aventuras, con RESI-DENT EVIL podemos afirmar que es la aventura con mayúsculas que se convertirá en el espejo en el que futuros títulos tendrán que mirarse. Si comparamos a los actuales con éste, la verdad es que no quedan en muy buen lugar, ya que este juego, sin exagerar ni un ápice, es sin duda uno de los más impresionantes que jamás hemos tenido la ocasión de disfrutar en un soporte casero de entretenimiento.

R. DREAMER



os juquetes basados en series de TV y viceversa han sido objeto de numerosas conversiones para consolas y ordenadores. Desde los Masters del Universo, hasta los Crash **Dummies** todos han sido convertidos con distinta suerte. Ahora, Playmates y Neversoft nos traen las aventuras de SKELETON WARRIORS, unos muñecos que se han hecho famosos en el mundo



La variedad en el desarrollo de las fases es una de la bazas de este entretenido producto de Playmates.

ñecos, opinan que una de las bazas de éstos es el aspecto de hueso auténtico que presentan los cuerpos de los muñecos. Siguiendo la estela de juegos RASTAN SAGA e utilizando técnicas similares a las de DONKEY KONG COUNTRY, los programadores de este CD han mezclado gráficos generados por ordenador con increíbles fondos en 3D que se unen a las espectaculares animaciones de los sprites protagonistas. Una de las gracias de los enemigos de este juego es su cuidada inteligencia artificial,



SKELETON WARRIORS









La segunda fase transcurre en la zona exterior de una gélida montaña. Allí nos <mark>ve</mark>remos obligados a utilizar toda nuest<mark>ra a</mark>stucia para acabar con todos.





Por primera vez nos adentramos en las entrañas del templo de los SKELETON WARRIORS. Aquí la superioridad del enemigo es avasalladora.





De vuelta al templo descubriremos algunos nuevos enemigos, con extrañas semejanzas a algunos personajes de MORTAL KOMBAT.





Mezclando los estilos de juegos tan dispares como DONKEY KONG COUNTRY y SHINOBI X, estamos ante un producto de impecable factura, que ha pillado por sorpresa a muchos de los componentes de esta impecable redacción.













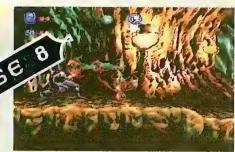


El zoom de sprites es una técnica empleada a menudo en este compacto. Algunos de los enemigos aumentan de tamaño al atacarles.



nales. El tamaño de los sprites y la perspectiva empleada cambia completamente dependiendo de la fase en la que





El oscuro colorido y tétrica ambientación de algunas fases contrastan con otras repletas de alegres y dicharacheros tonos pastel.





El tamaño de nuestro personaje y la perspectiva con que están realizadas las fases cambiará a lo largo de cada uno de los niveles que atravesemos.



Una jungla en la que conviven plantas carnívoras y medusas brillantes. No debemos dejarnos guiar por el apacible aspecto de algunos vegetales.





A diferencia de SHINOBI X, en este , juego se alternan los mapeados lineales con las fases del más puro estilo «plataformero».

















En las fases de bonus el desarrollo del juego se transforma por completo. En ellas nuestro objetivo será el de cualquier mata-marcianos, es decir, eliminar a todo bicho viviente en un tiempo determinado. No importa que perdamos toda la energía, la perdida de una de nuestras vidas aquí no influye en el juego.

estemos. Gracias a estos cambios de tamaño podremos contemplar con mayor detalle el mapeado de algunos decorados. Las fases es 3D tienen una perspectiva similar a las de MAGIC CARPET, y nuestro objetivo sera el de eliminar a todas las naves. La banda sonora corre a cargo de Tommy Tallarico, músico de reconocido prestigio y autor también de las melodías de TERMINATOR para Mega CD y EARTHWORM JIM, que ha dado lo mejor de sí mismo a la hora de componer las músicas de este SKELETON WA-RRIORS. En los próximos meses os desvelaremos todos los secretos de la primera producción de Playmates para 32 bits.

THE PUNISHER



HEMOS PUESTO NUEVO PRECIO AL PODER



PREGUNTA POR SU NUEVO PRECIO. i¡TE VAMOS A SORPRENDER!!

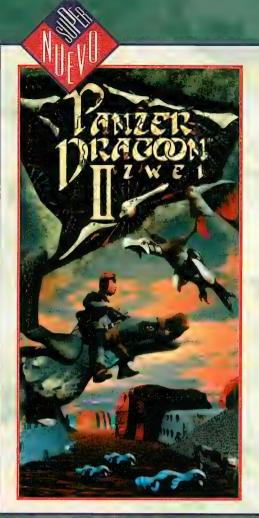
Además, <u>cómprate ahora</u> un controller y el memory card, y te <u>regalaremos una bolsa exclusiva</u>, diseñada para llevar tu PlayStation y tus periféricos.

Cualquier duda que tengas sobre PlayStation, puedes consultarla en el teléfono **902 102 102**



El poder al alcance de tus manos





I mes pasado os desvelamos las primeras imágenes de lo que puede ser el juego de Saturn más importante de los últimos tiempos. Estamos hablando, cómo no, de PANZER DRAGO-ON ZWEI, la continuación de uno de los títulos emblemáticos de la consola de Sega. Si en el número anterior os destacamos detalles como los impresionantes gráficos o la variedad de sus fases, en esta ocasión os hablaremos de impresionantes e innovadoras mejoras de jugabilidad. Lo primero que parece raro a la hora de visitar la pantalla de opciones de este juego es la ausencia de selección del nivel de complejidad, cuando la primera parte tenía hasta cuatro dificultades distintas. Los programadores de Andromeda han diseñado un nuevo y curioso sistema de selección. En algunas fases, en un momento determinado, podremos cambiar de camino y elegir otra ruta para llegar al final de la fase en cuestión. Estas rutas están divididas por dificultades. Dependiendo de la escogida será más fácil o difícil llegar al final. El segundo detalle novedoso es el que dependiendo de









PANZER DRAGON ZWE











Entre los frondosos árboles de este bosque se ocultan muchas sorpresas desagradables.



















El árido desierto nos dará la oportunidad de enfrentarnos a criaturas subterráneas.

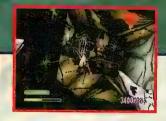


nuestra habilidad de disparo en cada uno de los episodios del juego, nuestro dragón crece más o menos. Si logramos un porcentaje de tiro muy alto lograremos que nuestra montura se convierta en una auténtica bestia de la guerra.

Como era lógico, el juego cuenta con una impresionante intro, que se encar-













as corrientes subterráneas nos llevarán hasta las fauces de un peligroso pez asesino.







El mar se junta con el cielo, y la nieve cae sobre nosotros. ¿Será nieve de verdad?









0 N





gará de contarnos todo lo sucedido desde la primera parte. Además, entre fase y fase se han incluido unas escenas en alta resolución animadas con gráficos del juego, que nos contarán otras partes de la historia. En fin, el mes que viene trataremos de «repasar» concienzudamente a la segunda parte del juego que más sorprendió de los lanzados inicialmente para Saturn, y conoceréis todos los secretos de esta obra maestra ya que aún quedan muchos por descubrir. Si Saturn es vuestra consola, no os lo perdáis por nada del mundo.







Más allá de las nubes encontramos la Fortaleza Aérea, que esconde un terrible secreto.



























INTRO







INTRO







CHRONICLES OF THE SWORD

EL SERPENTON MALAYO



sorpresitas que os encontraréis mientras deambuláis por este mundo extraño, se

encuentra este
espectacular
ofidio. Quizá
vuestra espada
pueda acabar con
la madre de todas
las serpientes.

EL ALTAR





as vivencias de los habitantes del mítico castillo de Camelot y los caballeros de la mesa redonda han sido la fuente de inspiración para que Psygnosis desarrollara una de las aventuras más esperadas del momento. Las crónicas de la espada están dispuestas a trasladaros a lugares y experiencias que jamás habéis experimentado a lo largo de vuestra vida.

Ultimamente los juegos de aventuras se van implantando pausadamente aunque con paso firme en los 32 bits de Sony. MUNDODISCO y otros títulos procedentes del entorno PC han sido recibidos con los brazos abiertos por todos los aventureros intrépidos que poseen esta consola. CHRONICLES OF THE SWORD también tendrá su correspondiente versión para PC, aunque en un principio ha sido desarrollado para Playstation. El entorno gráfico creado para el juego presenta una variedad de escenarios increíble y una calidad extraordinaria que dejará pasmados a los más escépticos. La mecánica es sencilla, mover el puntero para desplazar al protagonista y observar o recoger objetos. EL diálogo también es fundamental para avanzar en el juego, y algunas acciones se verán animadas por impresionantes secuencias, como por







ultratumba hasta animales antediluvianos. Culdado, el peligro acecha en cada rincón.

























ejemplo la gigantesca serpiente que se esconde en una inhóspita guarida. Morgana será vuestro principal enemigo y para que fracase vuestra misión cuenta con una cohorte de guerreros descarnados espada en mano y seres míticos. Aunque MUNDODISCO era una gran aventura, CHRONICLES OF THE SWORD se adapta mejor, a lo que, a nuestro entender, debe ser un juego de 32 bits. Sobre todo en lo referente al apartado gráfico. Por si esto fuera poco, el juego va a ser completamente traducido al castellano, desde los subtítulos hasta las voces del protagonista y de to-

INVENTARIO



Cada vez que obtengáis un objeto deberéis guardarlo en el inventario. Aquí permanecerá hasta ser utilizado. Podéis visualizarlo a un tamaño aumentado para saber qué es.

dos los personajes que encuentre en su camino. En números posteriores analizaremos con pelos y señales lo que va a ser la primera aventura desarrollada por **Psygnosis** para *Playstation*, y estamos seguros de que puede ser todo un bombazo. Sobre todo para aquellos que gusten de disfrutar tranquilamente con una aventura impregnada por una atmósfera de misterio mientras las gotas de lluvia repiquetean en los cristales de su ventana. Tened en cuenta este título porque en próximos números ocupará un lugar destacado.

R. DREAMER











muchos motivos, merece ser tenido en cuenta. Para empe-

zar, se basa en una superpro-

ducción que en los próximos

meses verá la luz y que, entre

otras muchas cosas, cuenta

con Dennis Quaid como pro-

tagonista y la Industrial Light

& Magic como la encargada

En DRAGONHEART nos en-

contraremos con dragones y caballeros, hablaremos con todo tipo de seres, combatiremos en duelos mortales y resolveremos enigmas que nos llevarán de la mano hacia el final de la aventura. Todo

de sus efectos especiales.









a última producción de Acclaim para Game Boy es, además de una licencia cinematográfica, una excelente demostración de lo que se puede llegar a hacer con un poco de imaginación. Torus Games ha sido el equipo de programación encargado de llevar a cabo un juego que, por

COMBATES





de esta última producción de Acclaim.

Los combates serán uno de los aspectos más destacados

DIALOGOS



BOSQUE





ello en un sencillo pero resul-ARRIBIRER RESERVE INU - M

J.C.MAYERICK

tón modo de juego en primera persona. Por lo menos va ser dis-

tinto a todo.



INU MAP

Hablar con los personajes, usar objetos y recorrer laberintos son algunas de las muchas acciones que DRAGONHEART nos permitirá realizar.



INVENTARIO





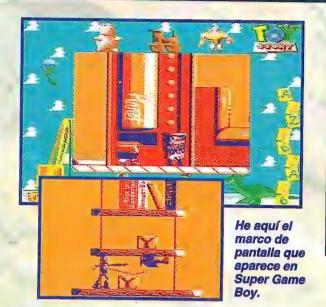
MAPA



MENI



demás de ser una de las películas más taquilleras del año, TOY STORY es muy posiblemente el tipo de adaptación para 16 o 32 bits que todo programador desearía llevar a cabo. En Game Boy, en cambio, una licencia como la de la película de Pixar es más una complicación que una ventaja. Y es que convertir la calidad gráfica de TOY STORY a los cuatro tonos de la Game Boy, es algo ciertamente complicado. Sermones aparte, he aquí la adaptación que los señores de





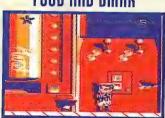
BATTLE OF THE MUTANT



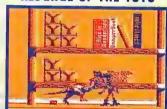
EGO CHECK



FOOD AND DRINK



REVENGE OF THE TOYS



Los propios juguetes serán nuestros peores enemigos.

TOY STO



INSIDE THE CLAW MACHINE



En la versión Game Boy tan solo una de las fases se desarrolla en el interior de la máquina del gancho.

RED ALERT!



Cada nivel del Juego representa alguna de las situaciones que se producen en el film original.

Black Pearl han realizado para la portátil de Nintendo, un juego que, según hemos podido comprobar en esta versión beta que disponemos, pretende conservar las mismas virtudes que TOY STORY para los 16 bits disponía. De hecho, diez de los dieciséis niveles que se podían disfrutar en dichas versiones aparecen en Game Boy, algo ciertamente meritorio si tenemos en cuenta el gran número de animaciones con que cuenta cada uno de los personajes. Además, se hace uso del Super Game Boy, mientras que las músicas parecen haberse versionado con gran fidelidad.

J.C.MAYERICK







Gráficamente se ha hecho todo lo posible para representar con fidelidad el entorno 3D de la película.

ROCKET MAN



RUN, REX, RUN



SID'S WORKBENCH



THAT OLD ARMY GAME





En las repeticiones pueden verse impresionantes primeros planos.











Una de las notas características es la perspectiva aérea que predomina durante el juego.



Es posible hacer que aparezcan en pantalla los nombres de todos los jugadores .



El juego permite que hasta seis jugadores puedan participar de forma simultánea.



Los zooms son una de las constantes del compacto más espectaculares.

NHL POWER PLAY 96







HL FACE OFF y NHL ALL-STAR HÓCKEY fueron los primeros simuladores de hockey en llegar a PlayStation y Saturn respectivamente. Por lo tanto, el lanzamiento simultáneo de NHL POWER PLAY'96 para las dos consolas mencionadas supondrá la segunda entrega en esta disciplina. Este nuevo programa viene avalado por Virgin, responsable de grandes juegos deportivos como el divertidísimo SMASH TEN-NIS. Con este nuevo título

ESTRATEGIA



rompe con las líneas tradicionales del género, gracias a una perspectiva aérea en la que se suceden diferentes movimientos de cámara muy al estilo de los títulos en las consolas de 32 bits que tie-

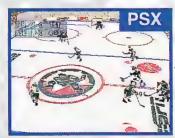


OPCIONES

nen al deporte como protagonista. El juego está ambientado en las pistas de los equipos de la NHL, aunque también se incluyen selecciones nacionales. La rapidez en los movimientos hace que la jugabilidad sea una de sus grandes virtudes, a diferencia de lo que suele ocurrir en la mayoría de estos simuladores en los que se sacrifica este apartado en pos de una mayor claridad. La variedad de opciones disponibles completa lo que puede ser uno de los mejores programas dentro del hockey sobre hielo y que a buen seguro sabrá hacerse un hueco entre los más acérrimos aficionados a este singular deporte.

JAVIER ITURRIOZ





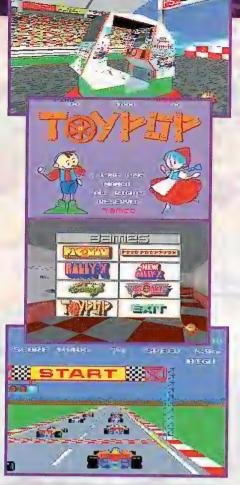






os fanáticos de las retroviews (sabemos que se cuentan por millones) están de enhorabuena, ya que la primera recopilación de clásicos de Namco va a ver la luz por fin en España. En esta primera recopilación aparecen juegos tan clásicos como el mismísimo PACMAN, tan sorprendentes como POLE POSITION o tan adictivos como GALAGA. En total son siete los títulos que aparecen en esta entrega. Los otros cinco que no hemos nombrado son BOSCONIAN, TOYPOP, RALLY X y







7 CLASICOS



NAMCO MUSEUM VO



NEW RALLY X. En NAMCO MUSEUM PIECES VOL.1 se nos permitirá, además de jugar con versiones exactas de aquellas clásicas

coin-op, visitar un muy particular museo 3D en el que descubriremos todo tipo de infomación y anécdotas acerca de los títulos de esta recopilación. Por último, también tendremos la posibilidad de variar las características de cada juego (tiempo, nivel de dificultad. etc.) como si tuviésemos en nuestro poder la propia placa de la Coin-op. En un futuro aparecerán nuevas recopilaciones en las que encontraremos otras genialidades como XEVIOUS, POLE POSITION II o GALAXIAN. Y así hasta llegar a la nada despreciable cifra de 5 recopilaciones de juegos de una de las compañías con más reputación de la historia.

J.C.MAYERICK



NAMCO MUSEUM: ABIERTO 24h



En cualquier momento podremos En él encontraremos todo tipo de información v esquemas sobre cada coin-op, así como gráficos y alguna que otra anécdota









CONDUCCION

IDGE RACER su-R peró con holgura a DAYTONA, salvo en las múltiples opciones de juego, y mantuvo su nivel casi a la par con SEGA

RALLY. EI estandarte de Sega superaba al de **Sony** en realización técnica, so-

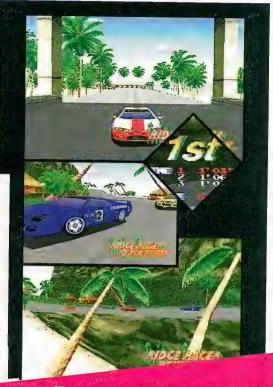
bre todo en la animación e inercia de los coches, pero para muchos

adolecía de la intensidad de juego de la creación de Namco. Pero debido al impresionante tirón de SEGA RALLY y como anticipo de

CONFIGURACION TYPE A EXPERT Race GALAGA RT GARROT TOS OF HOUSEARD ID NO. TypeX AT START SELECT CTHER Key Configuration Volume Balance Music Player Sound Test

ra liderar, de momento, el segmento de juegos de velocidad en 32 bits. Pero vavamos poco a poco. Para empezar los circuitos, que aunque mantienen el mismo esquema (tres en principio y los mis-

mos corridos en sentido contrario después), aumentan en



La segunda parte del mejor juego de coches junto con SE-GA RALLY calienta motores con vistas a su salida oficial en el mercado español. Lo que para muchos puede considerarse como un mero remake del primer RR es, gracias a sus numerosos secretos, una nueva propuesta con detalles que hacen olvidar af primer simulador que demostró qué puede hacer

lo que podemos esperar con las conversiones de RAVE RACER y ACE DRIVER, Namco ha decidido contraatacar con la segunda parte de su gran creacción, que como veremos a continuación cuenta con elementos inéditos y características necesarias como para que en vez de RIDGE RACER REVOLUTION lo hubieran podido llamar RR2. Esto es debido a que no estamos ante un remake, un remix o como queráis llamarlo del primer RIDGE RA-CER, sino que tenemos ante nosotros un juego con detalles nuevos que, ademas de superar de largo a su predece-











16(0)

·Un infierno. Conseguir quedar en los primeros puestos requerirá de toda vuestra pericia.





PIERDAS

Comenzó la diversión Esta es tu nueva tienda de videojuegos



Próxima apertura día 26 de Abril

ilnscribete!

Sábado 4 de mayo

6990 ..6990

6990

6990

.7990

.7990

7990 7990

.7990 .6990

.7990 6990 .7990

4990



Próximos campeonatos: Domingo 5 - 11:00 h



EED.

ASS.

GOLF

Sábado 11 - 17:00 h Domingo 12 - 11:00 h



...y para el ganador un bono de 10.000 pts

PlayStation



ACTUA SOCCER MICKEY MANIA ..

PHILOSOMA.

GEX.....ALIEN TRILOGY

GAME BOY

WAINE DO	
ALADDIN	349
BATMAN 2	299
BATMAN FOREVER	349
BUBBLE BOBBLE 2	299
COOL ADV	299
DONKEY KONG	449
DONKEY KONG 2	
DUCK TALES	
DUCK TALES 2	299
FIFA '96	4490
FLINTSTONES	2990
GOAL	
JUNGLE BOOK	2990
LION KING	4490
LITTLE MERMAID	2990
MARIO	2990
MARIO 2	3990
MARIO 3	3000
MICKEY ULTIMATE	2990
MORTAL KOMBAT 2	2990
MORTAL KOMBAT 3	4490
NBA ALL STAR 2	
NBA JAM	2990
NIGEL MANSELL	2990
NINJA TURTLES 3	2990
POPEYE	2990
POWER RANGER	3490
POWER RANGER 2	4490
ROGER RABBIT	2990
SPEEDY GONZALES	3490
SPIDERMAN 3	
STAR WARS 2	2990
STREET FIGHTER 2	4490
TALESPIN	2990
TARZAN	2000
TETRIS BLAST	2990
TETRIS BLAST TINY T. WAKY SPORT	2990
TINY TOON 2	2990
TOM & JERRY 2	2990
WARIO BLAST	3490
WORLD CIRCUIT	3990
YOGUREAR	2400

DONKEY KONG 2	990
M. KOMBAT 3	799
FIFA 95	599
BATMAN FOREVER	

INT SOCCER	000
INT. SOCCER INT. SOCCER DELUXE	699
NIGEL MANSELL	
DONKEY KONG C.	700
DRAGON	799 500
FEVER PITCH SOCCER	600
HEBEREKES POPOON	400
JELLY BOY	699
KID KLOWN IN CRAZY CHASE	599
KILLER INSTINCT + CD	599
MICKEY & MINNIE	
MICKEY MANIA	599
NFL FOOTBALL	
PAGE MASTER	499
PRIMAL RAGE	799
PRINCE OF PERSIA	499
RISE OF THE ROBOTS	499
SHAQ FU	499
SPARKSTER	
SUPER DANY	499
SUPER METROID	599
SUPER PUNCH OUT	
THE HUMANS	7990
TOTAL CARNAGE	4990
TURBO TOONS	599
WORLD LEAGUE BASKET	4990
YOSHI'S ISLAND	9490
ZELDA	5990
ZOMBIES	
DOOM	
FIFA 96	9490
ILLUSION OF TIME.	5490
KAWASAKI S. BIKE	9990
NHL HOCKEY 96THEME PARK	9990
UNIRALLY	/990
STUNT RACE	
CIRCUIT USA	5990
REVOLUTION X	0000
BREATH OF FIRE 2	9000
FINAL FIGHT TOUGH	າດວອ
	0330
IOV DAD	

Λ	MASTER SYSTEM	149
Λ	MEGA DRIVE	149
S	SUPER NINTENDO	149
S	ONY PLAYSTATION	299

CONSOLAS

SONY PLAYSTATION	4790
G.BOY ROJA + KILLER INSTINCT	899
G.BOY AMARILLA + 4 JUEGOS.	10996
SUPER NES	14490
SNES + DONKEY KONG COUNTRY	18990
SATURN + DEMO	45900

PLAYSTATION	
HEBEREKE'S POPOITTO	799
ROAD RASH	799
THE RAIDEN PROJECT	749
SILVERLOAD	799
CHESSMASTER	699
PANZER GENERAL	699
NFL QUARTERBACK CLUB	
TRUE PINBALL	749
POWER SPORTS SOCCER	
ALPHASTORM	799
RETURN TO ZORK	
REVOLUTION X	799
NBA IN THE ZONE	799
CHRONICLES OF SWORD	799
SHELLSHOCK	
D	799
GALAXY FIGHT	799
ALONE IN THE DARK 2	799
CITY OF LOST CHILDREN	799
RISE 2- THE RESURRECTION	
TIME COMMANDER	
MAGIC CARPET 2	
SPACE HULK	899
STREET FIGHTER ALPHA	
DEADLY SKIES	. 849
WIPE OUT	. 759
KILEAK THE BLOOD	699
DISCWORLD	
AIR COMBAT	
DESTRUCTION DERBY	
TEKKEN	799
MORTAL KOMBAT 3	
WARHAWK	
LOADED	
X-COM	699
TWISTED METAL	. 699
KRAZY IVAN	699
STARBLADE ALPHA	699

ASSAULT RIGS . DEFCON 5

EXTREME PINBALL

	FIFA 96
7990	HI-OCTANE
	MAGIC CARPI
7490	NEED FOR SE
	PGA 96
6990	SHOCKWAVE
6990	THEME PARK
6990	WING COMM.
7490	WORLD CUP
7990	WORMS
7990	
7990	SATURN
7990	NFL QUARTER
7990	THE HORDE
7990	TITAN
7990	GEX
7990	RISE 2-THE RES
7990	BATTLE ARENA
7990	TRUE PINBALI
	HEBEREKE'S P
7990	REVOLUTION
7990	SHELLSHOCK
8490	D
8990	GALAXY FIGH
8990	MAGIC CARPE
8490	STREET FIGHTE
7590	DEADLY SKIES
6990	MAXIMUM SUF
6990	DIGITAL PINBA
6990	F1 CHALLENG
7590	FIFA 96
7590	LIANIC CNI CO

WORMS	799
SATURN	
NFL QUARTERBACK CLUB	699
THE HORDE	
TITAN	
GEX	
RISE 2-THE RESURRECTION	699
BATTLE ARENA TOSHINDEN	
TRUE PINBALL	
HEBEREKE'S POPOITTO	
REVOLUTION X	
SHELLSHOCK	
D	
GALAXY FIGHT	7996
MAGIC CARPET 2	.7990
STREET FIGHTER ALPHA	.8990
DEADLY SKIES	.8490
MAXIMUM SURGE	.6990
DIGITAL PINBALL	.7990
F1 CHALLENGE	.7990
FIFA 96	.8990
HANG ON 96	8990
HI OCTANE	8990
MAGIC CARPET	.8990
MANSION HIDDEN	8990
MYST	8990
MYSTARIA	.7990
PEBBLE GOLF	7990
ROBOTICA	7990
SHINOBI X	.7990
SIM CITY 2000	2000

VIRTUA HYDLIDE. 7990 WIPE OUT..... DAYTONA USA.... 4890 CLOCK WORK..... PANZER DRAGOON ... 4890 VIRTUA FIGHTER. 4890

MEGA DRIVE

DEEP SPACE NINE	89
WORMS	79
REVOLUTION X	899
ALADDIN	749
BATMAN	499
DRAGON REVENGE	499
FIFA SOCCER	499
FIFA 96	839
GAUNTLET 4	499
HARD DRIVING	499
KICK OFF	349
KICK OFF 3	499
LAWNMOWER MAN	499
MENACER + 6 JUEGOS	499
MICRO MACHINES 96	799
NBA LIVE 96	849
NHL HOCKEY 96	
PETE SAMPRAS 96	
STRIKER	499
SUPER SKIDMARKS	799
TALESPIN	499
TOY STORY	899
BATMAN & ROBIN	849
CASTLEVANIA	449
DINO DINI'S SOCCER	
ETERNAL CHAMPIONS	499
FOREMAN FOR REAL	
LION KING	990
MICKEY MANIA	
MS PACMAN	499
NBA LIVE	499
PAC PANIC	499
PETE SAMPRAS TENNIS	499

SOLEIL	3990
LIGHT CRUSADER	4990
MAUI MALLARD	6990
VIRTUA RACING	5990
DYNAMITE HEADDY.	2490
GARFIELD	6990
COMIX ZONE	5690
VR TROOPERS	6990
VECTOR MAN	3990

ACCESORIOS

ALIMENTADOR GAME BOY	
CAR ADAPTOR (GAME BOY)	790
LUPA GAME GEAR	990
LUPA + LUZ (GAME BOY)	990
POWER PACK (GAME BOY)	.1490
POWER PACK (GAME GEAR)	990
RECAMBIO PANTALLA G.B	490
RIÑONERA G.B	990
LINK CABLE	.2490

GAME GEAR	
ARENA	549
BATMAN ROBIN	499
FATAL FURY SP	549
JUNGLE BOOK	399
POWER RANGER	549
POWER RAGER 2	549
RETURN JEDI	549
SONIC COMPILATION	549
SONIC TRIPPLE	399
TAILS ADV	549
VR. TROOPER	549
X MEN 2	399
SPEEDY GONZALES	
SUPER COLUMNS	
SONIC DRIFT	
ASTERIX	
F1 CHAMPIONSHIP	
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	
MONSTER TRUCK RALLY.	
MORTAL KOMBAT 2	
PETE SAMPRAS TENNIS	
SONIC CHAOS	
SONIC SPINBALL	
STARGATE	
TRUE LIES	
WIZARD PINBALL	349

PEDIDOS TELEFONICOS: (Pago contra-reembolso)

Envío: Urgente 500 Pts. Entrega 2 días. Normal 300 Pts.

* Sólo pedidos superiores a 3.000 Pts. Inferiores con recargo de 750 Pts. *

DESCUENTOS PARA TIENDAS





4990

4990

TEL - FAX. 91-433 16 44 -AV. DEL MEDITERRANEO, 4 - 28007 MADRID

PITFALL

WARLOCK

PRIMAL RAGE. RISTAR .

SONIC COMPILATION SUPER STREET FIGHTER 2 ...









original. Pero esto no tendría importancia si no fuera porque, una vez más, las prisas han hecho que la jugabilidad no fuera la esperada, ya que aunque la manejabili-

dad de los controles es soberbia, nuestra nave frena demasido en las subidas, por muy bien que las tomemos. Si prescindimos de las comparaciones, estamos ante un juego excepcional que deja a años luz a sus más directos competido-

res (CYBER SPEEDWAY y HI-OCTANE). Debo reconocer que a primera vista no entendía por qué a todo el mundo le gustaba este juego. Yo soy de los que opino que las naves deben estar en los matamarcianos, y que cualquier intento de integrarlas en otro tipo de juegos era carente de

sentido. Pero este escepticismo inicial

OI OBSERVAIS DETENIDAMENTE LAS PANTALLAS DE ESTE CUA-DAO, VEREIS QUE LAS VARIACIONES CRAPICAS NO SON EXCESIVAS, A MC NOS QUE LO EXAMINEIS CON MUCHO DETALLE. LAS MAYORES DIFEREN-CLAS SE NOTAN COMPARANDO LA JU-CABILIDAD DE LAS DOS VERSIONES.

PLAYSTATION



desparecido por completo con este juego, que poco a poco va «picandote» hasta límites completamente insospechados. La impresionante velocidad que envuelve todo el

juego es su mayor desafío, y no hay nada como la sensación de vértigo que experimentamos al caernos a la nada con nuestra nave, intentando por todos los medios cruzar el precipicio. Es muy importante que aprendamos a controlar la inclinación de nuestro vehículo, fundamental para ganar velocidad en las subidas. Como dato curioso, indicaros que las piezas musicales que Orbital, Leftfield y The Chemical Brothers compusieron para PlayStation, han desaparecido de esta versión por cuestiones discográficas, y Tim Wright se ha encargado de componer una banda sonora alternativa.

THE «CRYING» PUNISHER

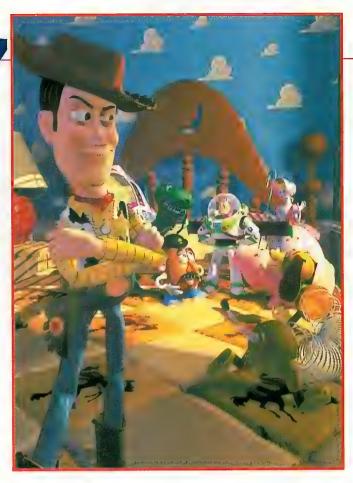


distributorio. 1912 oferscelolerrote o office 1914 chinefinolo, Cistorino mote 1914 chinefe positiolo cololo

GLOBAL



Si algo se le debía pedir a la versión Super Nintendo de esa ya clásica película era que, por lo menos, fuese igual de innovadora que su hermana cinematográfica. Tras ver la versión final de TOY STORY debemos admitir que lo ha conseguido de calle, conformando uno de los juegos que más nos puede ofrecer a estas alturas del año.

















O P L A T A F O R M A S C























veles secretos a los que podremos acceder con un poco de ingenio. Y lo mejor de todo ello es que no están ocultos a modo de truco, sino que conforman una parte muy importante del propio juego, sino la más. El juego de **Disney**, en cambio, terminará de forma definitiva una vez hayamos superado los dieci-

TIFICIALES

FOOD AND DRINK



REALLY INSIDE THE CLAW MACHINE



SIDS WORKBENCH



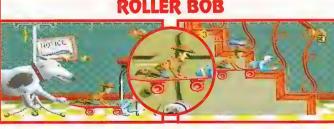
siete niveles que hemos mencionado antes, con lo que se pierde un poco de esa jugabilidad que un juego tan bien programado como TOY STORY debería tener. Minucias

aparte, TOY STORY es un juego que ante todo justificará el desembolso que realicemos. De él se puede destacar el efecto 3D que se le ha dado a todo el juego, a pesar de que éste, como podéis comprobar por las imágenes, sea 2D. Todo esto se ha conseguido dotando

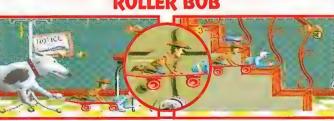
是一个人,我们是一个人,我们是一个人,我们是一个人,我们是一个人,我们是一个人,我们是一个人,我们是一个人,我们是一个人,我们们是一个人,我们们是一个人,我们们

BUZZ BATTLE





ROLLER BOB



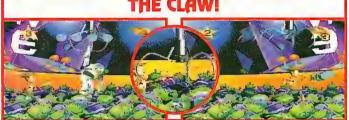
LIGHT MY FIRE



DE THE CLAW MACHINE



THE CLAW!



BATTLE OF THE MUTANT TOYS



de profundidad en el desplazamiento de la pantalla a cada uno de elementos que aparecen en el juego. Así, a excepción de los sprites protagonistas y enemigos, el

> resto de elementos del juego cuenta con efectos especiales que, en cierto modo, recuerdan a los que se podían ver en CLOCKWORK KNIGHT. EI suelo también cuenta con efecto de profundidad, como ocurre en los clásicos STREET FIGHTER 2 (por mencionar só-













COMPLETE



MENU



OPCIONES



FINAL



lo el más conocido de los juegos de lucha). Además, en los diecisiete niveles de juego encontraremos todo tipo de fases, ya sea en perspectiva lateral con Woody, cenital con el coche teledirigido, e incluso en primera persona al estilo DOOM

en el nivel que se desarrolla dentro de la máquina del gancho. El nivel que apareció en *Mega Drive* y que utilizaba ténicas semejantes al modo 7 de *Super Nintendo* ha desapa-

recido en esta versión, algo perfectamente lógico debido a las diferencias gráficas entre una consola y otra (cuesta mucho más almacenar un gráfico a 256 colores de *Super Nintendo* que uno a 64 de *Mega Drive*). Aun así, al juego no se le



pueden poner excesivos reproches, ya que a la calidad gráfica y de las animaciones se le debe sumar el excelente control sobre el protagonista, que en todo momento responderá fielmente a nuestras ordenes. **TOY STORY** es, en definiti-

va, uno de los mejores juegos que se pueden adquirir hoy en día para *Super Nintendo*. Sólo por sus impresionantes gráficos y músicas (excelentes adaptaciones de las partitu-

ras compuestas por Randy Newman) merece la pena hacerse con este juego. Es un lujo al alcance de cualquier usuario que se precie de serlo en toda su dimensión.

«Mr. POTATO» MAYERICK



VISTA LATERAL



VISTA REAL



VISTA ISOMETRICA







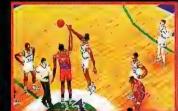
unque la reputación de Konami es una de las más brillantes del mercado, sus inicios deportivos no fueron demasiado esperanzadores. El culpable fue HYPERDUNK, aparecido en 1993, que durante más de un año fue el único juego deportivo de la compañía. Sin embargo, el tiempo ha devuelto la reputación perdida gracias a GIVE'N GO y las dos versiones INTERNATIONAL SU-PERSTAR SOCCER, convirtiéndola en una de las compañías líderes en el género deportivo de los 16 bits. Con la llegada de las consolas de 32 bits se abre un nuevo campo de posibilidades al que parece que Konami no quiere tardar tanto en incorporarse. Prueba de ello es la reciente aparición de GOAL STORM y de este compacto, con lo que se convierte en la única compañía que cuenta con un si-

















El mundo de la canasta está de enhorabuena con este espectacular simulador vectorial de Konami. Tras el lanzamiento de GOAL STORM la compañía nipona se convierte en uno de los líderes en el terreno deportivo de los 32 bits.





DEPORTIVO

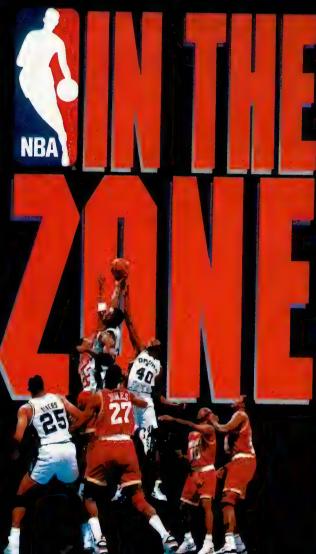








mulador de fútbol y otro de baloncesto para PlayStation. NBA IN THE ZONE es el tercer juego centrado en el deporte de la canasta para el soporte de Sony (NBA JAM TOURNA-MENT EDITION Y TOTAL NBA 96). El nuevo compacto incluye partidos cinco contra cinco ambientados en el mundo de la NBA. En este aspecto, aunque incluye las nuevas franquicias, llama la atención que no se han actualizado las plantillas y que sólo aparecen cinco jugadores por equipo. Los gráficos son poligonales destacando su gran definición, mucho más lograda que la empleada en TOTAL NBA 96. Este aspec-







JUGADORES



Los

detalles

fisicos y

del

con

increible

exactitud.



Detalles como el cambiante pelo de Rodman, idéntico al de cierto tendero de Callao, tienen su hueco en el compacto.

to permite que sea el juego en el que mejor se reflejan los rasgos físicos e indumentaria de los jugadores. Prueba de ello es el cambio de color en el pelo de Rodman, o la reproducción exacta de rodilleras, gafas, munequeras y demás elementos que rodean a las grandes estrellas de la liga americana. Los movimientos son tan rápidos como espectaculares, a lo que contribuye que se utilice uno de los botones con el único fin de hacer reversos, cambiar el balón de mano o botarlo entre las piernas. La oferta visual no es tan amplia como venía siendo habitual, aunque las tres cámaras incluidas (lateral, isométrica









y real), son más que suficientes para cumplir su objetivo. Las imágenes más espectaculares se logran con la impresionante gama de repeticiones en las que se amplía considerablemente el número de vistas. La

concepción del juego es fundamentalmente arcade, por lo que es un compacto especialmente adecuado para los usuarios que no quieran pensar demasiado en tácticas o estrategias de ataque y defensa. Este hecho, que para muchos puede ser una virtud, es uno de sus principales defectos sobre todo si se tiene en cuenta la imposibilidad de hacer cambios o que los jugadores no sean expulsados por faltas personales. La limitación de competiciones (no existe liga regular), y de opciones en general es uno de los apartados en

los que se centran las principales criticas a este título. A pesar de estas limitaciones, su calidad visual y su fácil control hacen que sea uno de esos privilegiados programas que enamora a primera vista y que permanecerá en el interior de la consola durante meses.

JAVIER ITURRIOZ







TOTAL NBA y
NBA IN THE
ZONE
demuestran
que el deporte
mejor
convertido para
estas consolas
es el basket.









DESCUBRE EL MUNDO



ESTE MES CON

Viaja a través de la historia de la Humanidad, descubre el último rincón del Planeta. Todo lo que somos y todo lo que sabemos está ya en CD-ROM. Para que puedas hacerte con lo mejor no dejes escapar el número de mayo de SUPER PC; en él encontrarás la más cuidada selección de CD-ROM para que puedas dar la vuelta al mundo con tu biblioteca digital.

12 REGALOS! UN DISQUETE CON SONIDOS, ICONOS, FONDOS Y EL JUEGO DE TOY STORY; ADEMAS, UN CD-ROM CON LOS MEJORES PROGRAMAS







A pesar de su abigarrado aspecto, los juegos de rol son probablemente los que más satisfacciones proporcionan a los usuarios que deciden sumergirse en estos auténticos libros de aventuras audiovisuales.

dioses

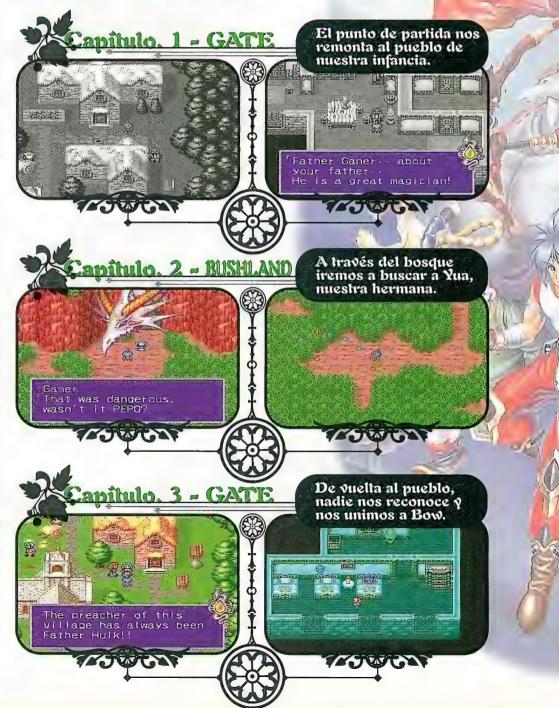


I principal problema que tienen los *Role Playing Games* es el miedo que da a muchos usuarios el plantearse a iniciar un juego. Es ese tipo de juegos la clave está en «soportar» la primera hora, ya que después,

con un poco de fantasía o de imaginación que contenga el argumento, enseguida nos involucraremos de lleno en la trama del juego. Después todo es un camino de rosas, y peregrinar por los agigantados mapeados de un *RPG* se convierte en una gozada incomparable con cualquier otro juego por mucho renombre que tenga. Las sensaciones que produce un juego de este tipo sólo las conocen los que alguna vez los han jugado y no tienen nada que ver con las que producen un plataformas o un *beat ém-up*, mucho más etéreas y superfi-

ciales. BREATH OF FIRE 2 es, sin duda, el
juego de rol más puro
que jamás ha llegado
a Super Nintendo en
España oficialmente.
Tanto el majestuoso
ZELDA (todavía no
superado a pesar de
su veteranía), SECRET
OF MANA, ILLUSION
OF TIME o SECRET OF
EVERMORE han sido con-

siderados como *Action RPG*, es decir, juego de rol «suavizados» en su mecánica para hacerlos más asequibles al gran público. **BREATH OF FIRE 2**, a pesar de que sigue sin llegar a lo que consideramos rol puro, sí que presenta un desarrollo de juego bas-





Equip tod beit Return to mae





tante cercano a estos juegos, y que se pone de manifiesto en las luchas, todas ellas en perspectiva isométrica y bajo el divertido para algunos y tedioso para otros (entre los que me encuentro) sistema de batalla por turnos y pun-

tos de poder. De todas formas, si eliminamos este sistema de confrontaciones, el desarrollo es tan actractivo como puede ser el ZELDA. Mucho menos lineal que el ILLUSION OF TIME, tan extenso en mapeado como SECRET OF MANA y bastante más largo que el SECRET OF EVER-MORE, BREATH OF FIRE 2 es lo más



cercano al ZELDA que jamás he jugado. Sólo, reitero, el adormecedor sistema de lucha es el único punto negro de un juego que cuenta con los ingredientes necesarios para caminar a la par de la creación de Shigueru Miyamoto. BREATH OF FIRE 2 es la continuación del exitoso BREATH OF FIRE, que cautivó a los usuarios de SNES tanto en Japón como en Estados Unidos. Sus 24 megas aseguran muchísimas horas de diversión y una calidad gráfica inusual en juegos de este género.

El argumento, tan accesorio en otros juegos, en este género es increíblemente importante y en esta ocasión, gracias a que además del héroe se involucran en la aventura otros muchos personajes, se cuentan un montón de historias paralelas que con el transcurso del juego irán cobrando forma y aglutinándose en torno al héroe central que no es otro que tu mismo. La aventura comienza en la infancia, cuando debido a algún extraño conjuro tras salir momentáneamente del pueblo regresamos y nadie nos conoce. Nos convertimos en huérfanos y nos hacemos amigos de un tal Bow, un raterillo de

iglesia que nos acompañará durante el resto de nuestra infancia. Es en ese momento



BREATH OF FIRE II

cuando se corta el juego y nos damos cuenta de que lo que hemos vivido no es otra cosa que la introducción, y comienza de nuevo el juego pero diez años más tar-

de. A partir de ese mo-

mento se suceden una serie interminable de historias que, lógicamente, deberéis descubrir en la intimidad de vuestros hogares. Enorme cantidad de hechizos, de items, de armas, de medidores (fuerza, experiencia, resistencia, agilidad, vigor, dureza, condición...), etc... conforman un juego tan

genial como extenso: Nada menos que 8 personajes protagonizarán en algún momento la aventura. El héroe, que eres tú; Bow, un pícaro; Rand, un gigantón; Katt, luchadora de circo; Nina, princesa de Windia; Sten, un charlatán; Jean, un buen guerrero; y Spar, una criatura de los bosques. A todos estos los irás encontrando en diferentes situaciones y escenarios, que dicho sea de paso, varían en diseño pero no

en calidad gráfica. Además de los diferentes pueblos, numerosas localizaciones nos acompañarán en nuestro deambular, como la armería, el banco, la tienda de items, el espectáculo del Grass-Man etc... Además, y como prueba de la imaginación de los programadores, incluso sere-

mos artífices de la

creación de una ciudad que levantaremos a partir de unas ruinas. En fin, resulta no complicado, sino imposible explicar en estas páginas las grandiosas posibilidades de este, más que juego, libro interactivo

THE SCOPE





alchas Isomeéhricas

















EN ALGUNAS OCASIONES, EL
LOABLE INTENTO DE LOS
PROGRAMADORES POR
PERFECCIONAR O
EVOLUCIONAR UN JUEGO
PUEDE TRANSFORMARLO
HASTA CONVERTIRLO EN UN
PROGRAMA COMPLETAMENTE
NUEVO. ESO ES LO QUE HA
OCURRIDO CON THE NEED FOR
SPEED PARA PLAYSTATION.



TOWNER SUZTICE









CONDUCCION

os que en su día tuvimos la oportunidad de correr millas y millas con THE NEED FOR SPEED para 3DO, lo considerábamos como uno de los mejores juegos del género y aguardábamos con verdadera expectación su conversión a PlayStation. Desde la aparición, hace ya algunos meses, de la innovadora versión para PC con nuevos modos, coches y circuitos, empezamos a dudar sobre cuál de las dos fórmulas sería la que se adaptaría finalmente a Saturn y PlayStation. El juego llegó y la opción ganadora ha sido la de PC. Esta decisión tomada por Electronic Arts ha supuesto una apuesta clara por una mayor sensación de velocidad (sacrificando, en parte, su espectacularidad gráfica), una amplia oferta de opciones y modos para aumentar la duración de la vida del pro-



















grama y, por último, el paso a un formato similar al de un arcade de coches frente a aquel simulador que conocimos en 3DO. El aspecto donde resultan más evidentes las diferencias entre ambas versiones es en el diseño de los coches. Para nuestra decepción, en PlayStation los vehículos son bastante menos detallados, menos realistas y, en algunos modelos, como por ejemplo el Dodge Viper, parecen como aplastados y deformes. En la vista externa más cercana la comparación es realmente odiosa y aquellos impresionantes accidentes parecen acelerados y no alcanzan, ni de lejos, la espectacularidad de 3DO.

Por empezar por algún lado el apartado de las innovaciones, se han incorporado tres nuevos circuitos (Rusty Spring, Autumn Valley y Vertigo Ridge) y son trazados de recorrido cerrado sin tráfico ni















THE NEED FOR SPEED

policías. Según el modo o la prueba que escojamos tendremos la opción de elegir el momento del día (mañana, tarde o noche) en el que queramos correr. Las perspectivas de juego a escoger durante la partida son cuatro y se reparten en dos subjetivas y dos externas. En cuanto a los modos de juego, en un sólo jugador ahora pasan a ser cuatro (Time Trial, Head to Head, Single Race y Tournament) y la diferencia entre ellos radica en el número de oponentes y coches a elegir. La gran novedad de THE NEED FOR SPEED para PlayStation es el nuevo y espectacular modo para dos jugadores simultáneos, en el cual podremos elegir entre una visión a pantalla partida o, si tenemos dos consolas y un cable link, a pantalla completa. Esta modalidad de juego será, sin duda, la que más adeptos arrastrará, ya



CIRCUITO 3







DOS JUGADORES



A PANTALLA PARTIDA O CON EL CABLE LINK, EL **MODO PARA DOS JUGADORES ES LA OPCION DE JUEGO MAS** INTERESANTE DE THE **NEED FOR SPEED PARA** PLAYSTATION.







VISTAS

















que posee velocidad, claridad y resulta más competitiva y divertida que las otras opciones. Nueva banda sonora, efectos sonoros excelentes y un menú de opciones algo reducido completan la oferta de esta versión. Si hablamos de jugabilidad, THE NEED FOR SPEED para PlayStation ha resuelto el gran defecto de la versión para 3DO, su escasa duración, añadiendo un cuantos modos más y una valiosa opción para dos jugadores. El aumento de la velocidad es la otra gran baza del juego, que algunos apreciarán y otros lamentarán al aumentar bastante la dificultad de los giros más cerrados y disminuir nuestras posibilidades de reacción. Para alcanzar buenos resultados serán necesarias muchas horas de práctica y el conocimiento casi exacto de los circuitos. Como resumen a todo lo dicho, sólo nos gustaría añadir que THE NEED FOR SPE-







CIRCUITO 5







AMANECE Y ANOCHECE



OTRA DE LAS
NOVEDADES DE ESTA
VERSION. AUNQUE
BELLAS Y
ESPECTACULARES, NO
SON TAN CLARAS COMO
LA LUZ DEL MEDIODIA.



ED para *PlayStation* debería haberse presentado como un segunda parte de aquella versión para *3DO*, ya que ambos programas son conceptos totalmente diferentes de juego. Nadie duda de la calidad del debutante en *PlayStation*, pero casi todos hubiéramos preferido aquel mismo juego con un poco más de velo-

cidad y algunas pequeñas mejoras. Hoy por hoy, se ha convertido en otro juego más de coches, bueno, entretenido y técnicamente correcto.... pero sin el carisma y el preciosismo de la añorada versión para *3DO*. Es decir bueno, pero con menos «chispa».

DE LUCAR





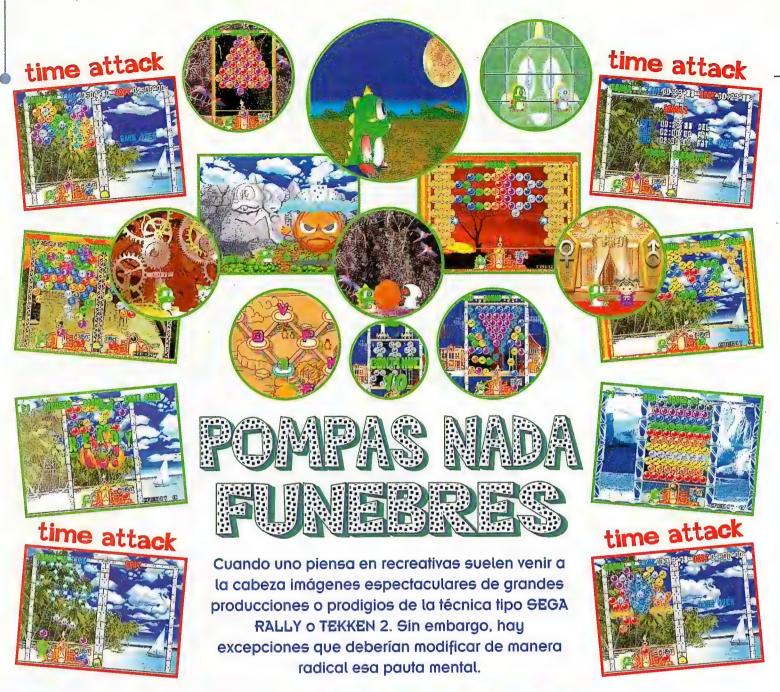
CIRCUITO 6



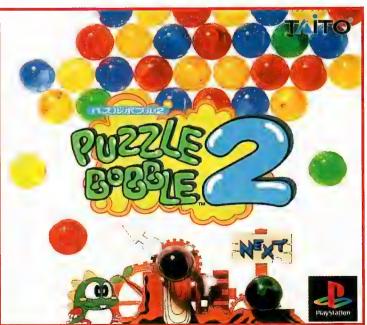








se es el caso de **BUST A MOVE 2-**ARCADE EDITION, la esperada continuación del divertidísimo juego de puzzle que tanto éxito cosechó en salones recreativos y bares de toda España. También conocido por los aficionados de nuestro país como PUZZLE BUBBLE 2, este programa es otra genialidad de la compañía nipona Taito. Como suele ser característico en este tipo de juegos, la puesta en escena es de lo más simplona que uno pueda encontrar, con un diseño sencillo, colorista y unos fondos alegres en los que, a lo su-



mo, hay algún elemento en movimiento. Las piezas, burbujas en el caso de BUST A MOVE 2, son la herramienta con la que deberemos eliminar el resto de pompas reuniéndolas en grupo de tres o más burbujas del mismo color. Dicho así, la cosa no parece algo como para tirar cohetes, pero si a esto añadís una pantalla que desciende gradualmente o un rival que nos envía una nube de piezas (hasta ocho colores diferentes), el asunto cambia radicalmente. Entonces, BUST A MOVE 2 se convierte en una frenética y excitante guerra de nervios en la que tu puntería, tu visión espacial y tus reflejos actuan al cien





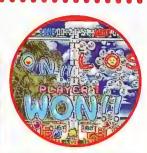
ARCADE



DOS JUGADORES



































opciones

4 4	* * * * * * * * * * * * * * * * * * * *
M	OPTIONS -
Canada, co	
A COMPANY OF	THE RESERVE
PERSONAL PROPERTY.	****************
MINISTER T	
S (148)	

No son muy abundantes, pero sí las necesarias.

por cien de tus posibilidades. A las pocas partidas sentirás que esto es una cuestión personal o de orgullo, y en ese mismo instante ya habrás sucumbido al encanto de este juego que al principio te pareció algo simplón y casi sin gracia.

En jugabilidad, BUST A MOVE 2 podría considerarse como un modelo, y sólo el PUYO PUYO puede comparársele. Tres modos para un sólo jugador (*Time Attack, Puzzle Game y Story*) y un par de modos para dos jugadores simultáneos (*Time Attack y Versus*), nos garantizan meses y meses de enloquecedora diversión.

DE LUCAR



modos de juego



La oferta es amplia, tanto para uno como para dos jugadores.





	NOVEDAD		→	
recion • Psygnosis	TAL NBA 96	tivo • Sony	IEN TRILOGY	misland Amilain

<u>4</u>

DESTRUCTION DERBY	n + Psygnosis
5 DESTRU	Conducción

ALPHA	2
FIGHTER I	Canada C
STREET FI	uii-was
6	Boat om.

מונוחוו ווחוווחו וחחווו ס	Beat em·up • Capcom	7 TERKEN .
)	Beat	

lamco	H.
Beat em·up • N	B ACTUA SOCCER

H

Deportivo • Gremlin Interactive

Conducción • Electronic Arts THE NEED FOR SPEED Shoot'em-up + Sany



	2	←	3		4.	
	Œ	IE ATOM		KO		
	כ	1 OF TH	mo mo	er pues-	ega. La	rece.
G.	 	ILDREI	• Capcom	ocupa el prin	pertenece a S	uego se lo me
	۷	K-MEN: CHILDREN OF THE ATOM	Beat em-up	Por primera vez en este top, ocupa el primer pues-	to de la lista un CD que no pertenece a Sega . La	verdad es que este genial juego se lo merece.
	ഗ	~	Beat	Por prime	to de la lis	verdad es

2 VIRTUA FIGHTER 2

	76
	U,
	č
	'n
	5
	> U
	ñ
	•
	_
	. 5
\equiv	'n
PEOU	Ü
_	ŭ
	5
\equiv	Ū
_	č
	ō
ال	ŭ
	U

Beat em-up + Sega

Ŋ A TOCHINDED REMIX



2 BATTLE ARENA TOSHINDEN

Plataformas + Nintendo

DONKEY KONG LAND

Plataformas 🔶 Infogrames

TINTIN EN EL TIBET Beat'em-up + Takara

Beat'em-up + Nintendo

Plataformas + Capcom

4 MEGA MAN

WILLER INSTINCT

П

0

M

Σ

4



Ш

(1)

Σ

ARENA 4





11

Н

Lista confeccionada a partir de las opiniones independien-tes de los redactores de esta prestigiosa publicación.







Ш

Shoot em-up + Capdisc

3 MAD DOG MCCREE 2

Aventura + Philips

Plataformas + Philips

4 APPRENTICE

Aventura + Cryo

SIOST EDEN

H



peculiar opción de dos jugadores prometían convertir a esta entrega en

la mejor de todas. Algo difícil, la verdad, va que debía competir con el FINAL FIGHT original, adaptación de la inmortal recreativa, y uno de los primeros títu-

los que acompañaron el lanzamiento en tierras niponas de Super Famicom. Y es que a pesar de sus limitaciones (le faltaban Guy, una de las fases, y sólo era para un jugador) el primer FINAL

FIGHT sigue ocupando un lugar muy especial en el corazón de los usuarios de SNES, dificilmente reemplazable por muchas chorraditas que se les meta a sus secuelas. Hecha esta aclaración sobre la indudable superioridad del primer FINAL llato con dos nuevos personajes, Lucia y Dean.

Al incorruptible alcalde de Metro City, el bueno de Haggar, los años más que pesarle parecen rejuvene-

cerle, tanto por su juvenil aspecto (coleta incluida) como por la agilidad y el repertorio de golpes de los que hace gala en FI-NAL FIGHT 3, algunos de ellos aprendidos durante su aparición en MUSCLE

bos. Este personaje, junto a la nueva incorporación femenina, Lucia, reciben en sus nuevas llaves y golpes especiales una clara influencia de uno de los últimos éxitos de Capcom, STREET FIGHTER ALPHA.



En este nuevo modo de juego (inédito dentro de los arcades de lucha) la propia consola controla al segundo luchador, brindando a un único jugador la posibilidad de disfrutar del modo 2 Player.

BOMBER (SATURDAY NIGHT SLAM MAS-TERS para los occidentales). Por su parte, Capcom tampoco ha querido privar al otro intocable de la saga, Guy, de nuevos golpes y magias, dotándole incluso con la posibilidad de ejecutar pequeños com-







BEAT'EM-UP

la usanza del mencionado STREET FIGH-TER ALPHA) que se va rellenando a medida que Haggar y sus muchachos pro-

pinan golpe tras golpe a los infelices de turno. Una vez llena, la palabra SUPER hará su aparición y seremos ca-

paces de ejecutar un supergolpe especial, nchar vivo al quinqui

capaz de tronchar vivo al quinqui más robusto. Curioso y bastante efectivo con los jefes finales. Otra de las novedades es la posibilidad Otras de las grandes novedades que incorpora FINAL FIGHT 3

es la posibilidad de acceder a nuevas habitaciones y caminos en determinados puntos de las fases. Para ello tan solo hay que empotrar a un enemigo contra

empotrar a un nemigo contra algunas puertas y escaparates. Rutas Ocultas



• Lucia

de escoger caminos alternativos en distintos puntos de las fases. Esto se consigue rompiendo determinadas puertas con el cuerpo del pelele al que estemos zurrando, destruyendo con ello no sólo puertas y es-

caparates, sino farolas, bancos del parque y mil cosas más. Un detalle bastante simpático que ya incorporó en su momento el soberbio BAT-

MAN RETURNS de Konami, con la diferencia de que en éste no se podía escoger camino. Por último, Capcom ha querido acabar el festi-

val de novedades varias con la invención de un singular modo de dos jugadores, en el que el segundo es manejado por la propia consola. Los hijos únicos, y en general, todas aquellas aves insociables que afrontaban en solitario los peligros



La primera ronda de bonus tiene como finalidad destrozar un bulldozer a patadas, mientras la segunda consiste en esquivar barriles a través de una factoría.

Esto es visible tanto en los

aceche.

mencionados combos de Guy, como en

el Hurricane Spinner de Lucia, calcado al

que ejecuta Chun-Li en ALPHA, El cuarte-

to se ve completado por Dean, un mis-

terioso luchador a medio camino entre

Guile y Dhalsim, cuya principal cualidad

consiste en electrocutar a todo macarra

(redactores de SUPER PC incluidos) que

Además de por los nuevos luchadores, FI-

NAL FIGHT 3 destaca por una serie de

opciones inéditas en los arcade de lu-

cha tipo DOUBLE DRAGON, y

que constituyen su mejor ba-

za. La principal de todas

ellas es la incorpora-

ción de un peque-

ña barra de

energía (a







no es mucho menos el único que se le puede encontrar a FINAL FIGHT 3. El más visible (y ciertamente el

más molesto) es, sin lugar a dudas, las continuas ralentizaciones que acompañan al juego en cuanto cinco luchadores se dan cita en pantalla. Esto juego de SNES con tal cantidad de slow-

los bodrios que circulan por ahí.



down, y eso por no hablar del diseño gráfico de algunos enemigos, que en el caso de Andore, llega al ridículo. Menos mal que se conservan la jugabilidad y la carga adictiva que habría que esperar de un FI-NAL FIGHT, lo que logra salvar algo el pa-





a fondo



Dean

Con un aire muy a lo Guile, este chulesco individuo es especialista en electrificar
a sus enemigos, al tiempo
que tuesta sus cuerpos
contra el pétreo pavimento.







Final Fight

Aunque era bastante inferior al original, FINAL FIGHT 2 sí permitía, en cambio, la participación simultánea de dos jugadores. Entretenido aunque algo soso.





VEGAS (

VIDAS VIDAS

GRABAR PARTIDA

GRAFICOS

Evillation autorial enterpolarità di ano differential incontra l'incorrection de la companiona del contra del



/IUSICA

tell collective was entirely conflicted by the collective and distance of participations of the collective and of the collective and of the collective and the collec



SONIDO FX

El contentatorio profine di Escipto ere de accominatione le dia, colombio distribute escimo des profines espes pio li plato a conflictione la gestant accomi stendara prelipiose



UGABILIDAD

on o but lost tenserletter mit "ost est le merce, compositionare plantage ests fruits, friends lite the me letter este est est, le the providitions of the man beautiful and





GLOBAL

Attitude 15 and october 16 to a superinted a contract which, in facility to a contract which, in facility to a contract which is a superinted as a superinted

direction dense contribute taking the direction of the regressional to outside of fallowing symbol outside the fertile of our anti-tipo offsite regression within direction of the offsite components of cour points of the property of the state of the court of the

of the state of the control of the c

CONTINUE

MAPA

MENU

OPCIONES











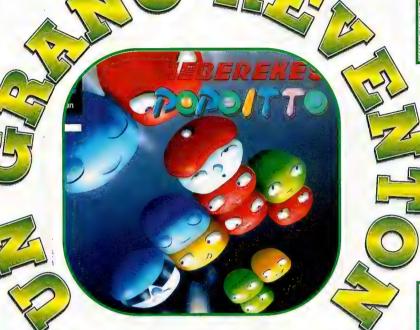








En Japón, los juegos de puzzle para consola tienen tantos seguidores como sus pequeños bonsais o el Pachinko.















I nombre HEBEREKE debería ser un tanto familiar a los usuarios de SNES, ya que dicha consola contó con dos versiones diferentes, HEBEREKE'S POPOIT-TO y HEBEREKE'S NO POPO-ON, que fueron distribuidas en nuestro país por la propia Spaco. Aunque esto ya resulte bastante más improbable, también podrían recodar a sus protagonistas por U-FOUR-IA, un simpático y divertidísimo juego de plataformas para NES que salió en España allá por el bendito año 92. HEBEREKE'S POPOIT-





TO para PlayStation consiste en un juego de puzzle en el que deberemos eliminar un número determinado de piezas situando correctamente otras que se precipitan desde arriba. En el más puro estilo PUYO PU-YO, este programa de Sunsoft tan divertido como elemental en su diseño, es una excelente manera de comprobar el estado de nuestros reflejos y habilidades. Técnica y gráficamente, **HEBEREKE'S POPOITTO** no tiene ningún misterio y no se puede decir que el salto a los 32 bits haya aportado algún elemento de interés a ambos apar-





PHZZLE

DOS JUGADORES POPOITTO



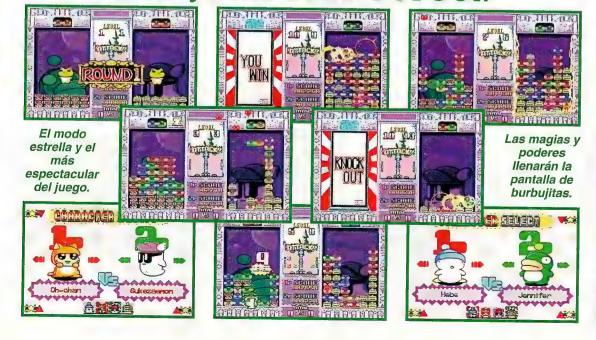
tados. Las mejoras más notables las encontraremos en el sonido, las voces y la divertidísima banda sonora, con melodías con el inconfundible sello de **Sunsoft**. El argumento fundamental de este género siempre ha sido la jugabilidad, y aunque la oferta de **HEBEREKE´S POPOITTO** en cuanto a modos es un tanto escueta, es seguro que no defrau-

dará a nadie. En un solo jugador resulta entretenido y bastante adictivo gracias, por su puesto, a una dificultad considerable que siempre irá en aumento. Pero si el modo individual no está nada mal, es en el de dos jugadores donde viviremos los momentos más intensos y los piques ya clásicos en este tipo de programas. Dentro

de este explosivo versus podremos elegir entre POPOITTO, con la estructura y reglas de la opción de un sólo jugador, y POPOON con poderes y otras formas de torturar al adversario. HEBEREKE´S POPOITTO nos brinda la oportunidad de conocer uno de los clásicos del género.

DE LUCAR

DOS JUGADORES POPOON







SHELLSHOCK





Hasta la fecha pensábamos que los mercenarios eran unos tipos duros y sin escrúpulos que se ganaban la vida enbarcándose en cualquier conflicto armado. Pues bien, los muchachos de SHELLSHOCK nos van a demostrar que los mercenarios también pueden defender causas justas y honestas.



o se puede decir que tan loable argumento carezca de antecedentes. Haced un poco de memoria y a vuestras mentes vendrá la imagen de los penosos miembros de EL EQUIPO A, con sus cincuenta tomas de la misma explosión de un Jeep. Afortunadamente SHELLSHOCK para PlayStation y Saturn, de la compañía británica Core Design, cuenta con más medios y se acerca bastante a lo que podríamos llamar una gran producción. Aunque tenga cierta apariencia de simulador, se trata: de un arcade con todas las de la ley en el que Como veis, las misiones son bastante variadas y extensas.

Las zonas húmedas son uno de los grandes riesgos.

deberemos cumplir al pie de la letra una larga serie de misiones con cierta variedad de objetivos. Técnicamente, SHELLSHOCK cumple bastante bien con una buen movimiento de pantalla y unos giros realmente suaves, una buena construcción de los elementos decorativos en 3D y una sabia utilización del scaling y de texturas. En el apartado gráfico se puede decir que también cubre el expediente gracias a una aceptable variedad de escenarios y la relativa abundancia de objetos, aunque como ya ocurriera en otros juegos, la ausencia de desniveles y de relieve le restan bastante espectacularidad al conjunto.











En lo refente a la jugabilidad, hay que decir que SHELLS-**HOCK** resulta bastante entretenido aunque no trepidante, simplón en cuanto a su mecánica de juego, pero nada sencillo. Una partida es suficiente para hacerse con el control, sistemas de navegación y, sobre todo, para comprender que en la media y corta distancia no somos nadie. Sólo si mejoramos nuestro armamento y blindaje tendremos la oportunidad de escapar a los enfrentamientos cara a cara con el enemigo, pero mientras tanto será mejor que disparemos sin llegar a ver-





La fase nocturna es una de las más complejas. A su enorme tamaño hay que añadir un sinfín de enemigos. les los ojos. Este sistema es efectivo aunque le quita casi toda la gracia, ya que es como atacar a la línea del horizonte.

Como resumen, SHELLSHOCK para PlayStation y Saturn apunta buenos detalles, y no se puede decir que Core haya hecho un mal trabajo, pero se echa de menos un poco más de garra y de espectacularidad escénica. Con algunos elementos más estaríamos hablando de un grandísimo éxito en el mundo de los simuladores bélicos.

































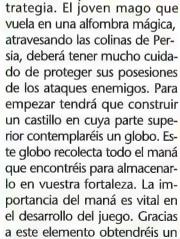


El que fuera nominado mejor juego del año para PC en el ECTS de 1995 llega a los 32 bits de Sony y Sega. Combina el arcade más puro y duro con la estrategia, ya que deberéis defender vuestras posesiones y súbditos contra los habitantes del exterior. Bullfrog da un paso adelante en su camino hacia la conquista de las nuevas consolas.



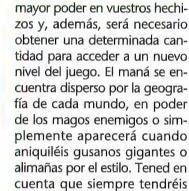
os usuarios de PlayStation están acostumbrados a juegos de acción, y son pocos los títulos que poseen elementos de estrategia para poner en marcha la materia gris

de los jugadores. MAGIC **CARPET** es la combinación perfecta de arcade y es-

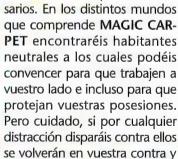












que echar un ojo a lo que suce-























ARCADE-ESTRATEGIA



atacarán sin contemplaciones.

Los controles del juego son bas-

tante sencillos, un panel para

controlar la energía del protago-

nista, del castillo y del poder que

tienen los hechizos; un radar pa-

ra vigilar la presencia de maná,

enemigos y otros elementos im-

portantes del juego y un menú

de hechizos para asignarle el que

queráis utilizar a un botón de-

terminado. La ambientación so-

nora es uno de los apartados













que más se han mejorado respecto a la versión para PC, ya que el apartado gráfico es idéntico. Una mayor suavidad en el desplazamiento de pantalla, que aumenta la jugabilidad y poco más. En definitiva, un gran título que supera con creces a la anterior conversión para consola de Bullfrog HI-OCTANE aunque quizá no alcance la diversión de THEME PARK.





















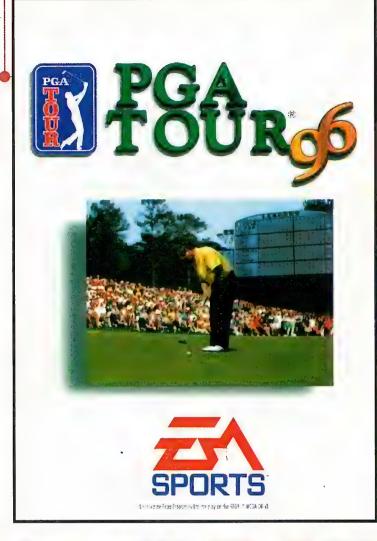














La saga sobre el golf de Electronic Arts, hace su segunda aparición para Super Nintendo. La principal novedad de este cartucho es la incorporación de un chip de apoyo gráfico.





DOS BA





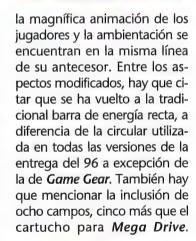






uando ya han aparecido cinco entregas del clásico PGA TOUR GOLF para Mega Drive, los usuarios de Super Nintendo sólo habían podido disfrutar del título original, aparecido en 1993. Tras tres años de espera, la nueva versión para los 16 bits de Nintendo llega después de haber sido versionada para Mega Drive, Game Gear, 3DO,

PlayStation y Saturn. La principal novedad de este cartucho es la incorporación del chip SA1, que permite mejorar la calidad gráfica de su homónimo para Mega Drive. Entre los efectos logrados gracias el mencionado chip, hay que destacar la aparición inmediata de los escenarios, sin necesidad de esperar a que los campos se formen ante nuestros ojos. En el resto de los aspectos gráficos no hay demasiadas diferencias, ya que tanto









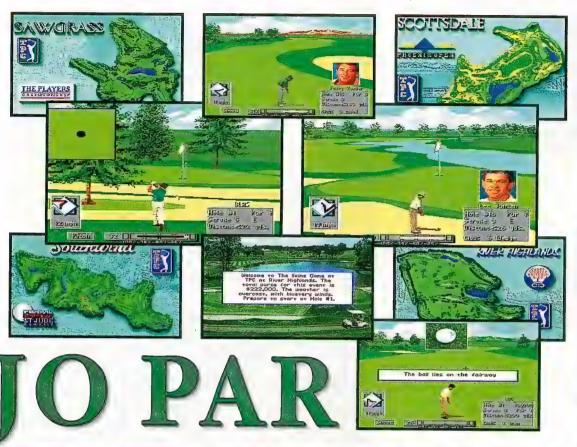






SUPER NINTENDO a fondo

DEPORTIVO





Donde no se han producido modificaciones es en los protagonistas del juego, profesionales de este deporte, aunque sean las primeras figuras del circuito internacional. En cuestión de perspectivas se conserva el sistema de cámara fija, sin seguir la bola, y se echan en falta algunas vistas más. Tan solo existe la posibilidad de ver una vista general del campo, de comprobar la superficie sobre la que se encuentra la bola, o de



observar la inclinación del *green* mediante el tradicional sistema de redes. Por lo que respecta a la variedad de opciones, es posible elegir entre cinco competiciones diferentes, algunas de ellas con dinero en juego, además de los tradicionales modos de práctica. Sin llegar a aportar nada realmente nuevo el género, el resultado final puede considerarse como bastante equilibrado.





















A pesar de los muchos jurgos buenos exis tentes, hoy no nos queda más remedio que comentar DEFCON 5, un titulo que, en una teórica escala de valores, se situaria donde los juego mediocres se sienten más cómodos, esto es, a la misma distancia de los buenos que de los malos.

lo cierto es que por lo menos, en lo que a nivel de producción se refiere, se ha puesto bastante interés. De hecho, tanto los textos en pantalla como las voces del juego han sido traducidas al castellano, destacando sobre todas ellas una dulce voz de fémina (correspondiente al ordenador de la base) que nos acompañará durante todo el juego. Aún así, el problema de **DEFCON 5** radica en el poco atractivo del juego en sí. Para empezar, el manual de instrucciones es bastante es-

cueto en lo que a manejo de la base se refiere, va que en él tan solo se nos indicarán los primeros pasos que debemos seguir en la aventura.

El resto, que no es poco, tendremos que averiguarlo por nuestra cuenta, sin la ayuda de nadie. Así, cada vez que nos

LIMO





A TRAVES DEL LIMO NOS PODEMOS DESPLAZAR POR LAS DISTINTAS LOCALIZACIONES DE LA BASE CON TOTAL FACILIDAD Y EN MUY POCO TIEMPO.

ANDROIDES





PODEMOS SITUAR A NUESTROS ANDROIDES EN CUALQUIER LUGAR DE LA BASE, CONTROLANDO ASI LA INVASION DE SERES EXTRATERRESTRES.

ADMINISTRACION





EL NIVEL ADMINISTRACION, Y CONCRETAMENTE LA SEXTA PLANTA DE ESTE, NOS PERMITIRA ACCEDER A LA SALA DE CONTROL DE LA BASE ESPACIAL.

RESIDENCIA





EL NIVEL RESIDENCIA ACOGE LAS HABITACIONES DE LOS MINEROS OUE HABITARON LA BASE. EN EL SE ENCLENTRAN LOS ESCENARIOS MAS LOGRADOS.









AVENTURA GRAFICA





metamos en las entrañas del ordenador de la base, nos veremos inmersos en un festival de números, estadísticas y controles cuya utilidad no se nos explicará en parte alguna, dejando bajo nuestra responsabilidad la tediosa labor de investigación. Además, y por si fuera poco, los mapeados de cada nivel de la base sólo pueden ser consultados a traves del ordenador central, por lo

que perderse en-

tre tanto pasillo será de lo más nor-

MUESTRO DEAMBULAR POR LA BASE MINERA TERMINA-RA CASI SIEMPRE CON UNA SECUENCIA EN LA QUE, YA MUERTOS SEREMOS LANZADOS

mal y agobiante. Luego están las

AL UACIO.

torretas, desde las que deberemos evitar, a modo de juego arcade, que nuestra base sea invadida por los alienígenas, tarea



SERUICIOS





EL NIVEL SERVICIOS ES, CON DIFERENCIA. EL MAS LABERINTICO DE TODOS. PERDERSE POR EL ES DE LO MAS SENCILLO, LO QUE NOS TRAERA DE CABEZA.

ORDENADOR





EN EL ORDENADOR PODREMOS CONSULTAR TODO TIPO DE INFORMACION QUE DESEEMOS ACERCA DE LA BASE. SON TANTOS QUE ACABARAN MAREANDO.

SALA DE CONTROL



que además

de aburrida

será a desesperarnos por vacíos

no podremos atender



MUESTRO PRIMER PASO EN LA AVENTURA CONSISTIRA EN BUSCAR LA SALA DE CONTROL, DONDE SE NOS ASIGNARA LA MISION A REALIZAR.

> table o que el movimiento sea fluido y suave no es suficiente para que este juego nos engan-

che. No dudamos de las buenas intenciones de los pro-

casi nunca. En fin, que a lo más que llegaremos con este juego

gramadores de Millennium, tan solo pensamos que no han sabido plasmar como debieran las excelentes ideas sobre las que se cimenta este juego. Incluso los más pacientes acabaran cansándose de DEFCON 5, un juego soso en el que la acción es prácticamente nula.

J.C.MAYERICK



RESURRECTION







BEAT'EM-UP



mucho que os pueda extrañar, han salido ganando los usuarios de PC. Y es que la versión para consolas de 32 bits no ha alcanzado unas cotas de calidad excepcionales. Estoy seguro de que los componentes de Mirage han puesto todo su empeño y saber hacer en la creación de RISE 2, pero te-

or una vez, y por

niendo en cuenta la indiscutible supremacía de títulos como VIRTUA FIGHTER 2 para Saturn y TEKKEN para PlayStation (y que TEK-KEN 2 ya está en las tiendas de Japón) RISE 2 no tiene el gancho suficiente pa-

ra competir contra tales adversarios. Si lo comparamos con la primera entrega las mejoras son notables. Empezando por el número de luchadores, que ha ascendido a un total de 18, y eso sin contar con los personajes ocultos que hay

ERMIN

Podréis elegir el vestuario de los luchadores a vuestro antojo.

No podían

faltar combi-

naciones le.

tales. Algu-

nas pueden tener más

Como en

de fatalities.





de 20golpes. MORTAL KOMBAT también encontramos una especie



SUPER COMBOS cambios más es-

pectaculares y que más van a notar los aficionados a la lucha es la ampliación en el catálogo de golpes de cada luchador. En RISE OF THE ROBOTS apenas había movimientos especiales, mientras que ahora encontraréis los

en el juego. Pero uno de los

MANSALVA

Este es uno de los aparta-

dos que ha

salido ganan-

do en la se-

gunda entre-

ga. La mayo-

pes pertene-

cen al catálo-

go de STRE-

ET FIGHTER

2. Un buen

precedente.

ría de los gol-

típicos golpes de STREET FIGHTER 2 además de los Termination Moves,

una especie de fatalities que no llegan a ser muy espectaculares que digamos.

En resumen, un juego muy superior a su predecesor, pero carente de la «chispa» de otros.

R. DREAMER

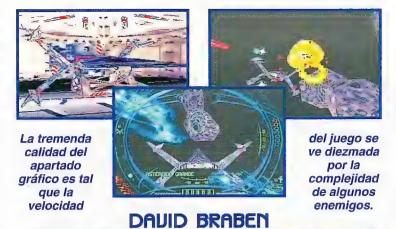
ROBOTS FINALES

Estos son dos de los jefes que podéis encontrar en el juego. Uno parece el hermano del villano de TER-

MINATOR 2. Para llegar a ellos tendréis que derrotar al resto de personajes.



ace once años un programador creó uno de los hitos de la historia del videojuego. Se llamaba ELITE y era un complejo simulador espacial en el que además podíamos comerciar con las otras naves, convertirnos en piratas o representar a la ley. Este juego fue uno de los más premiados en esa época. En 1992



Braben continuó la saga con-FRONTIER, una espectacular secuela pensada expresamente para los ordenadores de 16 bits, y preparada para ordenadores de mayor potencia. El masivo éxito que este título cosechó más allá de nuestras fronteras logró que su programador fundara su propia empresa, Frontier Developments, desde la que este año nos sorprenderá con varios lanzamientos para









Las dos obras maestras de Braben, ELITE y su secuela FRONTIER, le valieron fama internacional en todo el globo.

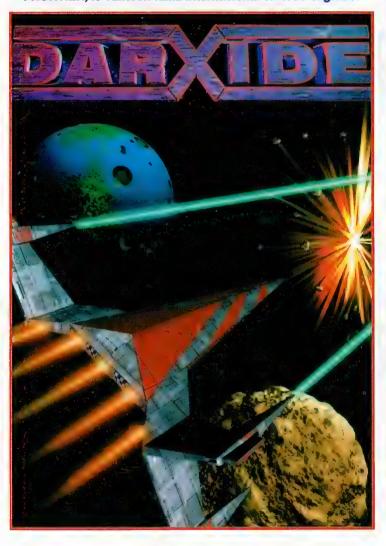


El universo ha sido dominado por completo por una malvada raza procedente de la Galaxia Urman. Sólo en un lejano sistema

是是不是一个是是不是不是不是不是,是是是不是不是不是不是不是不是不是一个的,也不是是一个的,也是是一个的,也是是一个的,也是是一个的,也是是一个的,也是是一个的, 一个时间,也是是一个时间,也是一个时间,也是一个的,也是是一个的,也是是一个的,也是一个的,也是是一个的,也是是一个的,也是是一个的,也是是一个的,也是是一个的









solar llamado
DARXIDE, una raza de
jóvenes luchadores
intentan devolver la
paz al Universo
conocido. ¡Unete a
ellos!





LA TEXTURA NO HA



SHOOT'EM-UP



realiza para una consola, y la verdad es que puede ser el primer patinazo de este programador en su historia.

Sus gráficos, a primera vista, son de lo más espectacular que hemos observado hasta la fecha, con un increíble detalle gráfico y de texturas en el que incluso se han utilizado técnicas de iluminación. Precisamente, la utilización de texturas relentiza el juego hasta limites insospechados, resultando casi imposible jugar en las misiones en las que nuestros enemigos son demasiado complejos. Parece que los programadores estuvieran pensando en una máquina más potente, ya que 32X se queda corta para manejar algunos gráficos. En cuanto al desarrollo del





INSTRUCCIONES



ASTEROIDES



ASTEROIDS con misiones un poco más complejas como escoltar naves o rescatar mineros. El sonido es otro

de los puntos fuertes de este cartucho, ya que por primera vez en un cartucho de Sega, aparte de los textos, se han doblado las voces al castellano, lo que nos ayudará bastante a la hora de realizar nuestras misiones. El mayor problema de este juego aparte de la ya mencionada velocidad, es que resulta demasiado repetitivo, y nos cansaremos de él muy pronto. Un juego normalillo, que debido a los escasos lanzamientos de 32X, vale la pena tenerlo en cuenta.

THE PUNISHER

CE AL JUEGO



不是是一个人,我们就是是一个人的,我们就是一个人的,我们就是一个人的,我们就是一个人的,我们就是一个人的,我们就是一个人的,我们就是一个人的,我们就是一个人的, 第一个人的,我们就是一个人的,我们就是一个人的,我们就是一个人的,我们就是一个人的,我们就是一个人的,我们就是一个人的,我们就是一个人的,我们就是一个人的,我们











HE WAND OF GAMELON y THE FACES OF EVIL son los títulos de esta saga que han aparecido para *CDi* que no tienen nada que ver con las entregas para otros sistemas. ZELDA'S ADVENTURE tiene como principal novedad con respecto a las anteriores partes el cambio de perspectiva de juego. En las dos anteriores era lateral en





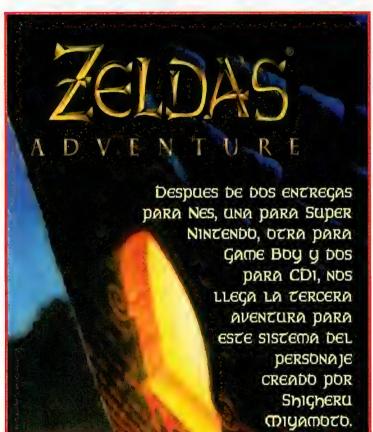
dos dimensiones, la típica de un juego de plataformas, dejando a un lado el puro elemento de rol. En esta ocasión se convierte en isométrica, dándole un aire más RPG que sus predecesores. Los escenarios están ambientados en diferentes entornos, desde la cálida sabana, al tranquilo y apacible bosque de arbustos. Dentro de cada uno de ellos existen una gran cantidad de enemigos y seres despreciables (desde palomillas sedientas de





日本語語學者是語言學者是語言的語言的語言。例如是學者是可以不是可以不是可以是學者是一個人的的語言的可以不可以的的語言,也可以可以不可以不可以不可以不可以可以不可以 1



























Los escenarios han sido digitalizados de paisajes reales de gran belleza.









sangre, hasta trolls con enormes garrotes). Además de todos estos personajes te encontrarás a otros a los que podrás comprar items que te ayudaran a la hora de conseguir tu objetivo final, rescatar a Flink. El movimiento se realiza a «pantallazos», haciendo que sea un poco sorprendente en los primeros momentos aunque al final te acabes acostumbrando. Lo más atractivo de este título son sus espectaculares cambios de entorno y escenarios. De esta manera pasa bruscamente de un



La tremenda dificultad hará que muchos se desanimen a las primeras de cambio.

frondoso bosque a una tranqui-

la y peligrosa playa. Los enemi-

gos finales son bastante impresionantes, llegando a encon-

trártelos de cualquier forma, tamaño y carácter. La melodía del principio es digna de una de las mejores películas de Spielberg, aunque los efectos de sonido dejan mucho que desear en comparación con las músicas. Los alaridos de los enemigos, el

sonido del «zigzageo» de la espada y el caminar del personaje no son dignos de un soporte como el CDi. La acción es trepidante, aunque sólo después de transcurridas unas cuantas partidas podremos darnos cuenta de lo que debemos hacer en cada situación, y qué objetos utilizar en determinados momentos. Una aventura espectacular que, a pesar de su abigarrada acción, merece estar en cualquier estantería reservada a juegos de CDi.





























是是一个人,我们是一个人的,我们就是一个人的,我们就是一个人的,我们就是一个人的,我们就是一个人的,我们就是一个人的,我们就是一个人的,我们就是一个人的,我们就



PSYGNOSIS
y PLAYSTATION te
obsecen la oportunidad
de conseguir 25 juegos
de ADIDAS POWER
SOCCER para
PlayStation y la

personas (una de ellas mayor de edad), de ir a Liverpool el día 21 de Junio, visitar las



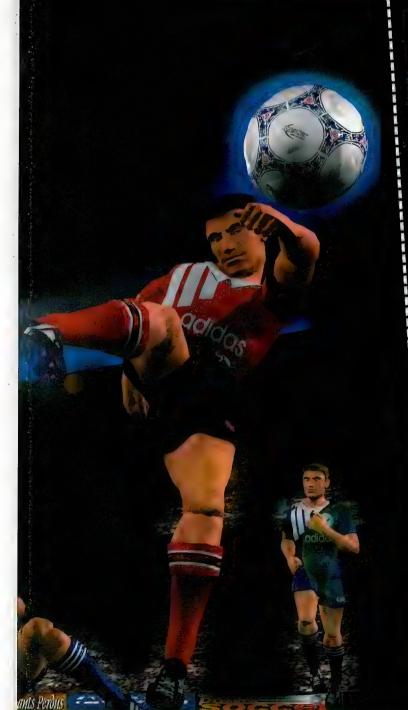
instalaciones de Psygnosis y
presenciar en vivo el partido de los
cuartos de final de la Eurocopa 96
que se celebrará el día 22 de Junio en
el mítico estadio de Anfield. Un fin
de semana completo.





adidas power son contraction of the contraction of

Si quieres conseguir uno de estos premios, sólo tienes que rellenar esta quiniela (no valen fotocopias). Unicamente se admitirá un signo por partido, y tendrás que enviar tu carta admitirá un signo por partido, y tendrás que enviar tu carta admitirá un signo por partido, y tendrás que enviar tu carta admitirá un signo por partido, y tendrás que enviar tu carta admitirá un signo (fecha de matasellos). De entre todos los antes del 10 de Junio (fecha de matasellos). De entre todos los acertantes se realizará un sorteo del que sadrán los afortunados.



Recorta este cupón y mándalo a: Ediciones Mensuales, S.A. Revista SUPER JUEGOS. C/ O Donnell, 12. 28009 Madrid.

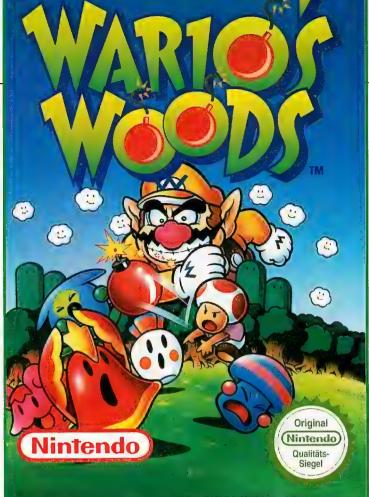
•España - Bulgaria	1	X	2	
•Escocia - Inglaterra	1	Х	2	
•Francia - España	1	X	2	
•Rusia - Alemania	1.	Х	2	
• Croacia - Dinamarca	1	Х	2	
•Francia - Bulgaria	1	X	2	
•Holanda - Inglaterra	1.	X	2	
•Rumanía - España	1	Х	2	
•Italia - Alemania	1	Х	2	

Nombre
Nombre Apellidos
A. 10. das
Apellidos
Diagriapy
Drowner
4.
Provincia Población C.P.
C.P
C.P. Teléfono
leadore





asado en el clásico desarrollo que PUYO PUYO introdujo en su día, en WARIO'S WOODS también deberemos encargarnos de ir eliminando los items que aparecen en pantalla. La regla es muy sencilla: juntar tres o más y que por lo menos uno de ellos sea una bomba. Bajo este concepto tan simple se esconden horas y horas de diversión









en las que nos resultará muy complicado despegarnos de la consola. Y todo esto se debe, en gran parte, a las innovaciones que sus programadores han incluido, ya que en el modo normal de juego deberemos enfrentarnos, cada diez niveles, a uno de los seis *final bosses* con los que cuenta el juego. Llegar hasta él será en algunos casos complicado, ya que dentro de la sencilla regla de juntar tres *items* se esconden importantes



200				
ALL-TIME-RECORDS				
	EASY	NORMAL	HARD	
GOL	06:00	10:00	15:00	1
SILVE	07:00	12:00	20:00	L
BRONZ	10:00	15:00	25:00	ŀ
4 th	15:00	20:00	30:00	ł
5 th	20:00	25:00	35:00	ŀ
6 th	25:00	30:00	40:00	ı:
Th.	1 30:00	35:00	45:00	Ц
TIME	:	:	:	2

A DOAGBIOO **

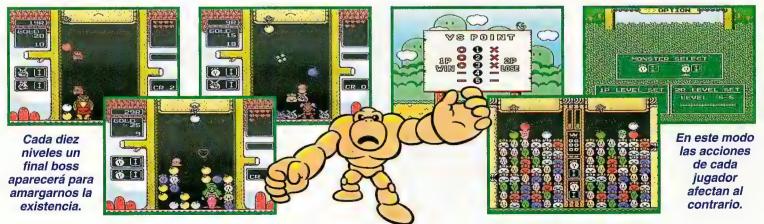
Siguiendo la práctica habitual de Nintendo, Wario protagoniza en esta ocasión un excelente juego para NES que, además de estar muy bien realizado, resulta ser de lo más divertido que hemos podido jugar últimamente. Si te gustan los juegos de tipo puzzle, WARIO'S WOODS te encantará.





@ 1 @ M 1 G 0 S

MODO VERSUS











TUTORIAL



Con esta opción podremos aprender todos los movimientos a realizar.



WARIO

Wario aparecerá ante nosotros al finalizar cada nivel para increparnos.



TIME ATTACE



En el modo Time Attack podremos dar buena cuenta de nuestras habilidades.





Gráficamente
el juego es
aceptable.
No es como
el 6128 de
Nemesis,
pero por lo
menos es
vistoso.



La novia de Nemesis (esquina superior derecha de la pantalla) observando la progresión del jugador.

variantes que complican un poquito más el desarrollo del juego. Así, algunos de estos *items* sólo podrán ser eliminados en diagonal, mientras que otros deberemos hacerlos desapare-

ra que no vuelvan a incordiarnos más. A nivel técnico destaca el hecho de que todos y cada uno de los items que



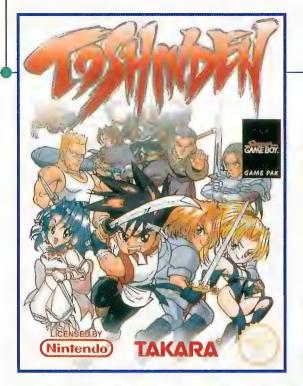


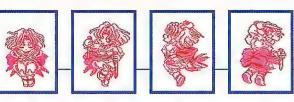
aparecen en pantalla están animados, lo que le da una vistosidad añadida al juego. Además cuenta con decenas de niveles a los que enfrentarnos, así co-

mo todo tipo de peg a d i z a s
melodías y
efectos de
sonido.
B u e n o,
bonito y divertido.

MAYERICK







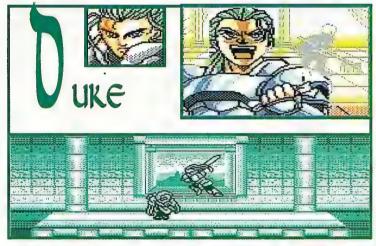
CAMBIA EL GUION

Con la versión Game Boy de BATTLE ARENA TOSHINDEN en nuestras manos, debemos reconocer el excelente trabajo que se ha hecho con este excelente juego en el que todo, como es lógico, queda reducido a las 2D.

















Cada vez que acabemos con todos los luchadores (Gaia y Uranus incluidos) se nos enseñarán nuevos golpes a utilizar en el modo Scorcher.









FINALES

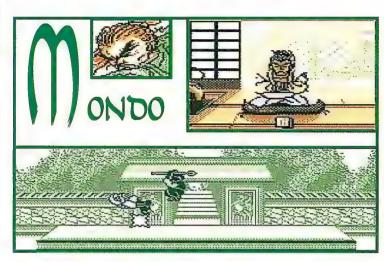




BEAT'EM-UP



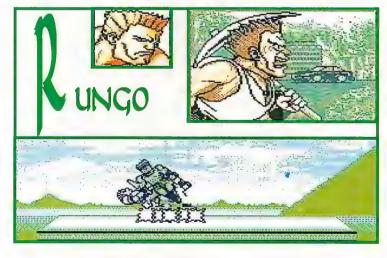
Gracias a los 4 megas del cartucho se ha conseguido que cada luchador cuente con su propia secuencia final.







a primera y más importante tarjeta de presentación de TOSHINDEN no es otra que los cuatro megas que conforman el cartucho. En él se han comprimido, de una forma magistral, todo tipo de cinemas, animaciones y músicas, en cantidades que nunca antes se habían observado en anteriores producciones para Game Boy. A nivel de animaciones, el juego cuenta con infinidad de movimientos para cada personaje, incluyendo además todo tipo de magias y combos (he llegado a sufrir en mis carnes combos de hasta 20 golpes). Esto resulta muy meritorio si tenemos en cuenta que podremos elegir nuestro luchador de entre ocho diferentes, además de otros como Gaia y algún que otro zo-

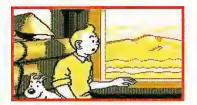


penco que aparecerá una vez acabemos con todos los disponibles. Los cinemas, en cambio, son un caso aparte. De ser totalmente normales en el modo Game Boy, pasarán a ser simplemente increíbles en el modo Super Game Boy. De verdad, tanto colorido y perfección no se han visto jamás en un juego para la portátil de **Nintendo**. Por último están las músicas, todo un repertorio de melodías originales para cada luchador. **TOSHINDEN** es sin duda uno de los mejores juegos de lucha que existen para *Game Boy*.

J.C.MAYERICK



Infogrames, por medio de los españoles de Bit Managers, presenta la versión Game Boy de un titulo que en su versión para 16 bits cosechó muy buenas calificaciones. Salvando las diferencias, esta versión portátil es casi idéntica.



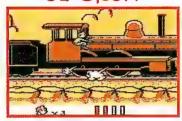




ta (en total dieciséis), hasta la



EL TREN



unque sí os debemos ser sinceros. Uno de los defectos que existía en la versión Super nintendo se sigue manteniendo en Game Boy. Este no es otro que la excesiva dificultad del juego, algo que ni siquiera con la ayuda de los passwords que el jue-

go nos dará (muy de tarde en tarde, por cierto) lograremos

combatir. El resto de similitudes

van desde el gran número de

fases con que cuen-

excelente calidad de las viñetas, pasando por los excelentes gráficos de todo el juego y que, en esta ocasión, se ven aderezados con el uso del Super Game Boy (bastante curioso el marco, por cierto). Sin duda alguna, uno de los aspectos más destacables del juego es el referente al scroll de pantalla, ya que además de ser lo suficientemente rápido, está dotado de una suavidad que en muy pocos juegos para Game Boy hemos podido observar. El control sobre Tintín

EL RIO I

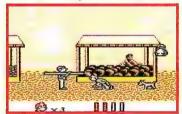


el hotel



・資産等では個人では、日本のでは、日

el mercadillo



persecucion





EL VALLE



el descenso



LA NIEVE



EL AVION







PLATAFORMAS

LA MONTAÑA



LA CAVERNA



LA ESCALADA





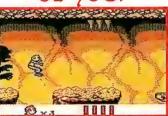


LA VENTISCA





el yeti



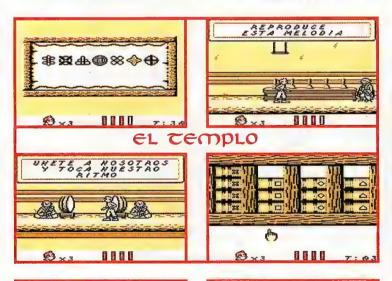




será igualmente bueno, algo indispensable sobre todo en niveles como el de la ventisca, cuya dificultad será casi desesperante. La única falta que se le puede achacar a TINTIN EN EL TI-BET es la ausencia de los dos planos que aparecían en Super Nintendo, algo totalmente perdonable que nadie echará en falta en ningun momento.

Bit Managers nos ha demostrado por enésima vez que Game Boy no tiene secretos para ellos, incluso cuando a ésta se le une la relativa potencia del adaptador Super Game Boy. Con todo lo dicho, podrás adivinar que éste es uno de nuestros grandes recomendados de este mes, a pesar de la excesiva dificultad del juego.

I.C.MAYERICK





PASSWORDS



opciones









Si en el mundo de los videojuegos existiese algún tipo de ceremonia similar a los Oscars, la saga MEGAMAN merecería una de esas estatuillas por contar con una de las trayectorias más brillantes del mundo de los videojuegos.

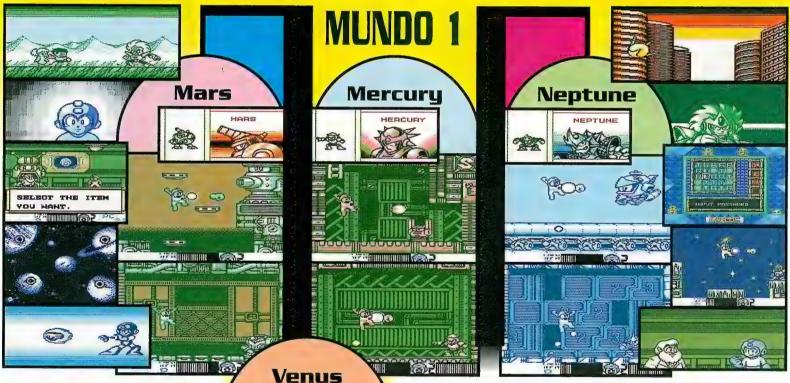
Pese a lo que pueda parecer por el tamaño, Dark Moon no supone un gran obstáculo.

のでは、大きないできないとうできます。これできないできないできるとのできない。 では、大きないできないできないできないできないできない。 できないできないできないできないできないできないできないできない。



Aunque en un principio no veamos ni rastro de él, Wily nos amargará el final de este juego.





estas alturas de la vida poco o muy poco se puede comentar de una nueva entrega de la saga MEGAMAN. Encontrándonos ya en la quinta parte de la serie, uno se da cuenta de lo sabios que han sido sus programadores al llegar a este punto sin haber modificado un ápice la estructura original del juego. O mejor dicho, sí ha habido una modificación importante: la inclusión del modo Super Game Boy. Entrar en ME-GAMAN V significa quedarse





Llegar al final de un MEGA MAN está reservado sólo a unos pocos.

conocedor de la saga recordará. Dicho ritual consiste en finalizar el último nivel del juego sin la ayuda de los passwords que se nos ofrecerán durante los ocho primeros mundos. Este no sería ningún inconveniente si no fuese porque en dicho nivel final deberemos en-

enganchado a él sin remedio.

Sus ocho enemigos finales, en

idéntico número

de mundos, serán

la antesala a un ri-

tual que todo buen







OPLATAFOR MASO



NAVE WILLY

En el interior de la nave de Wily tendrá lugar la acción del último nivel del juego.



SPARKMAN



Spark Man
es un
clásico de
la saga
que de
nuevo
aparece
en MMV.

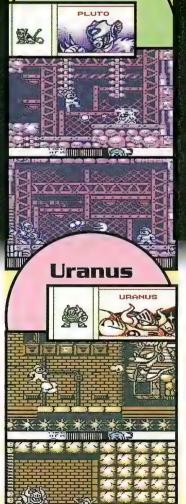
MUNDO

La mano derecha de Wily en MMV será Sun Star, enemigo muy, muy pesado.



Jupiter Supirer 1997

frentarnos de nuevo a los ocho enemigos anteriores, así como a cuatro más cuya identidad se desconoce y dando por hecho, por supuesto, que a modo de culminación nos toparemos con el omnipresente Wily, cuya tenacidad nos hará enfrentarnos a él hasta en tres ocasiones. Todo ello sin continues y sin passwords, algo que los buenos jugadores de la saga MEGAMAN sabrán reconocer. Por todo lo demás, el juego sigue siendo básicamente lo mismo, a ex-



cepción de las nuevas armas y del mejor colorido que *Super Game Boy* permite. Otro hecho destacable es el gran número de cinemas (muy buenos por cierto) que aparecen a lo largo del juego. Por último, destacar que las clásicas ralentizaciones de **MEGAMAN** siguen existiendo en esta quinta entrega, aunque por contra, el molesto *flickering* disminuye su protagonismo al ser prácticamente inexistente.

J.C. MAYERICK



DEPORTIVO



Con la ayuda de un mechero, una moneda o la carcasa de un bolígrafo, podrás



batir el record de mundo con gran facilidad e inscribir tu nombre en letras de oro.











Sorprendentemente Konami vuelve a sacar a la calle el mismo TRACK & FIELD que apareció en la calle hace tres años. Las Olimpiadas pesan.







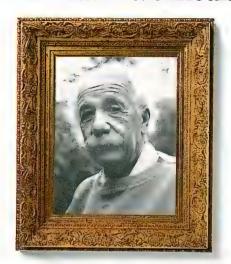
asi tres años después de comentar sus excelencias en la revista de la competencia (entre cuvas filas me encontraba entonces) la vieja adaptación de TRACK & FIELD para Game Boy regresa otra vez a las tiendas. Y no hablamos de una secuela con más pruebas deportivas, es exactamente el mismo cartucho, como bien demuestra la fecha que aparece en el Copyright. Al margen de este triste detalle al menos es justo reconocer que TRACK & FIELD es un gran juego. Lo fue en su momento y lo sigue siendo. Tanto por sus innegables cualidades adictivas como por la escasez de títulos de este tipo disponibles en Game **NEMESIS**

COMPETITION -CONTINUADIONES GRABAR PARTIDA MUSIC:A SONIDO FX **JUGABILIDAD** GLOBAL



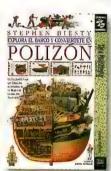


Albert Einstein lo hubiera tenido más fácil con Zeta Multimedia















Próximamente a la venta GUÍA DEL SEXO ATLAS DEL MUNDO





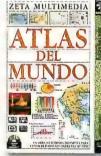
WINDOWS PRÓXIMAMENTE MAC

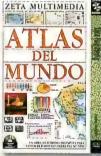




WINDOWS PRÓXIMAMENTE MAC











Para descubrir, conocer, aprender... ;; y divertirse!!





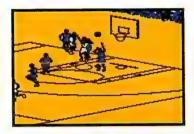


DEPORTIVO



El baloncesto cinco contra cinco vuelve a la portátil de Nintendo después de más de tres años de la más absoluta sequía.

Electronic Arts y Black Pearl son las compañías responsables de la conversión de un cartucho inicialmente creado para los 16 bits.





bits. Además, llama la atención la inclusión de jugadores reales

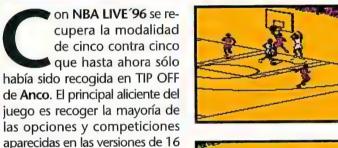
actualizados, entre los que se encuentra Shaq pero no Jordan ni Barkley. A la hora de salir a la cancha el juego se hace confu-

so y espeso debido a su lentitud, el brusco scroll y las penosas animaciones. En la conversión se ha

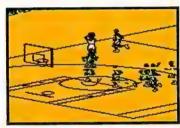
sacrificado la jugabilidad para lo-











SELES





Lo mejor son las múltiples y diversas modalidades de juego incluidas.

realización técnica del juego es bastante penosa.

TEGNICA DESCALIFICANTE





Marie Curie lo hubiera tenido más fácil con Zeta Multimedia





WINDOWS



WINDOWS



WINDOWS / MAC



WINDOWS





WINDOWS



WINDOWS / MA







Para descubrir, conocer, aprender... ¡¡ y divertirse!!



y Tiendar El Corte Ingles

Coordinado por THE PUNISHER

EVOLUTION

OS AMIGUEROS ITALIANOS SE DESTAPAN

Perdidos en un rincón de la feria ECTS, nuestro amigo Nemesis descubrió el stand de Evolution Entertainment, un compendio de grupos de programación italianos que mostrarón algunos productos increíbles. Entre ellos se encontraba FIGHTING SPIRITS, un beat em-up que mezclaba lo mejor del género y cuyas impecables virtudes gráficas asombraron a los asistentes. Os seguiremos informando.



CONECTATE AL MUNDO

Por fin las distribuidoras de Amiga están empezando a facilitar el acceso a Internet a todos los usuarios. Amiga Tecnologies ha lanzado el SURFER PACK, que incluye A1200 con HD de 260 MB, modem de 14.400 baudios y todo el software necesario para conectar-



se. Hi-Soft dispone de otro pack con su tarjeta SCSI SURF SQUIRREL, modem y el soft de Internet. Además, esta última regala un mes de acceso gratuito. Lamentablemente estas ofertas aún no están disponibles en nuestro país, aunque os aseguramos que sólo es una cuestión de tiempo.

AMIGATEK TOMA EL RELEVO

Aquí tenéis una de las noticias sorpresa de este mes. Se trata de una nueva distribuidora de Amiga para España. Aunque aún no está claro si Pixel Media ha dejado ser oficial, lo que sí sabemos es que la gente de

TOP THE ELF

SHADOW OF THE BEAST

ARCADE REFLECTIONS

93

BARBARIAN

AVENTURA PSYGNOSIS

92-

SUPER SKIDMARKS

CONDUCCION . ACID SOFTWARE

93-

LIONHEART

ARCADE - THALION

92-

SLAM TILT PINBALL LIQUID DEZIGN

95

OVEDADES

Eli

BLAM TILT

El mejor pinball de todos los tiempos ya está en la calle. Programado por los desconocidos Liquid Dezign es una de las sorpresas del año. El mes que viene la review.



WACHTOWER

Esta actualización de COMMANDO se queda a medio camino de lo prometido. Demasiado simple y repetitivo. Parece un producto hecho con prisas; a medio acabar.

DEMO DEL MES



SYMBOLIA

Siguiendo el estilo del grupo Spaceballs, Access realiza esta original intro montada como si de un videoclip se tratara, repleta de figuras humanas formadas integramente por vectores.



Este mes hay movida. Amiga cambia de dueños y de distribuidor en España. Por fin hay fechas para los Amiga nuevos. Aparecen compañías nuevas... Y nosotros ,para celebrarlo, regalamos a todo el mundo que nos escriba el juego de la review. ¿Se puede pedir algo más?





LEGAN REFUERZOS PARA LOS «JUGONES»

Buscando en el directorio Amiga de Internet nos hemos encontrado con esta novel compañía que prepara dos interesantes lanzamientos para este año. BLACK VIPER es un simulador de conducción al estilo OUT RUN pero con motos, con unos gráficos bastante interesantes. BEYOND THE SUN es un RPG que recuerda bastante a LEGENDS OF VALOUR, con perspectiva en primera persona y gráficos al estilo DOOM. Aquí tenéis algunas pantallas de éstos. En próximos números os seguiremos informando.

Amigatek parecen ser los únicos que se preocupan por nosotros. En sólo unos días ya han bajado los precios de los equipos e informado a los usuarios de la situación de Amiga Technologies. Además cuentan con una página en Internet y preparan interesantes promociones y proyectos.

TERMINO EL REINADO DE ESCOM

A mediados de Abril la noticia saltaba en Amiganet: Escom había vendido Amiga Technologies. El nuevo propietario de la compañía es Viscorp, que ya intento comprar Commodore hace un año. Esta venta está provocada por la mala situación económica de Escom que ha cobrado 40 millones de dólares por la operación y se ha quedado con los derechos de Commodore pa-

ra *PC*. **Viscorp** es una compañía cien por cien *amiguera* que ha participado en proyectos como el sistema operativo de *Amiga*, el CDTV, el sistema de vídeo CDXL, la consola *Atari Lynx* y el diseño del logotipo

de *Amiga*. Según el director de la firma, la situación no ha hecho más que mejorar, y ha declarado que «en nuestra compañía no hay ni un solo *Pc*». Veremos lo que ocurre, seguro que no lo hacen peor.



LLEGA EL PRIMER SUPER AMIGA

Con el nombre en clave Walker se conoce al nuevo modelo de Amiga que aparecerá en Septiembre. Las carácteristicas, aún por decidir, serán: CPU: 68030 a 40 Mhz, 5 o 6 megas de Ram ampliables a 128 MB. CD Rom de cuádruple velocidad, modem de 28.800 baudios, disquetera de HD e interface Midi incorporado, y todo esto por 128.000 pesetas aproximadamente. Los Power Amiga tendrán que esperar al año que viene, aunque lo que ya sabemos es el precio de los modelos con el chip Power PC 603: ¡80.000 pesetas!



regala el juego LEADING LAP, un arcade al estilo VIRTUA RACING. Y es que es-

te mundo es muy duro, y si quieres vender hay que regalar lo que sea.

AMIG



PACO PREGUNTON

Hola, me gustaría hacerte unas preguntas:

Dime nombres de revistas de **Amiga**. ¿Qué hago para ser socio del club del que habláis? ¿Los **A500** tienen

graficos AGA? ¿Un A500, qué procesador lleva? ¿Ha salido algún juego tipo DOOM para el A500 que no

sea el GLOOM DeLUXE? ¿Están las sagas MORTAL KOMBAT y STREET FIGHTER para A500?; Salió el NIGHT BREED para el A500?

Francisco Martín Galán (Madrid)

Dentro de unos días recibirás información del club por correo. No, son exclusivos de A1200, CD32 y

A4000. El 68000. Existen tres: CITADEL

(bastante lento), BEYOND THE IRON GATE
(demasiado complicado) y DEATH MASK (sin

duda el mejor de los tres). Están disponibles MORTAL KOMBAT I y II, y en cuanto a los STREET FIGHTER están todos salvo el SSF2 TURBO, que es para AGA. Salieron dos versiones, arcade y aventura.

AMPLIARSE

Hola, me llamo Salva, tengo un **A500** y me gustaría que me contestaras las siguientes preguntas: Con el **A500** qué

hago ¿lo actualizo o me compro uno nuevo? ¿Si lo actualizo , qué elementos necesito? ¿Cuánto cuesta una aceleradora? ¿Qué redes hay para Amiga y cuanto cuestan? ¿Cuál es el mejor programa de música para Amiga? ¿Pueden hacerse para

Amiga cosas tipo TEKKEN o DESTRUCTION DERBY Salvador Ingresa (Valencia) Lo mejor es que te pases al **A1200** o te esperes a que en Septiembre salga el «**Walker**», al que no

necesitarás incorporar nada. Las aceleradoras las puedes encontrar desde 15.000 pesetas.

Amiganet e Internet, la primera es gratuita y la segunda, como bien sabrás, no. El mejor programa es el OCTAMED STUDIO, aunque hay gente que prefiere el PROTRACKER. Con los Amigas actuales no, pero con los Power Amiga, sí.

PACK DE DUDAS

Poseo un **A500** estropeado que se ve en blanco y negro. Quiero comprarme un **A1200** un día de éstos, y tengo las

siguientes dudas: ¿Comercializará alguien el **Siamese**en **España**? ¿Merece la pena cambiar la Rom de
A**500** por una 3.1? ¿Los programas que distribuye

ONA 6 se encuentran en El Corte Inglés? ¿Qué compañías trabajan en Amiga actualmente y cuáles son sus proyectos?

José Ramón Grela (Málaga)

Posiblemente sí, pero no hay nada seguro. No, y menos si te vas a comprar un *A1200*. Los programas

de ONA 6 no se encuentran en El Corte Inglés, y mucho me temo que te será dificil encontrar soft de Amiga fuera de las tiendas

amigueras. Son muchas las compañías nuevas que empiezan a programar para Amiga y muchas las que vuelven. Por ejemplo: Team 17 y su ALIEN BREED 3D 2, Leading Edge con BLITZBOMBERS...etc.



AMI TRUCO RODLAND Una de las mejores conversiones de recreativa, programada por Sales Curve, no podía

mada por Sales Curve, no podía quedarse sin un truco estelar. En cualquier momento del juego pulsa la tecla «Help» cinco veces para lograr vidas infinitas y la barra espaciadora para acceder a todos los niveles.



AMIGA REVIEW

SANGRE ALIENIGENA



APEDE PBTA

EL MERCADO JAPONES SI-GUE SIENDO EL ESCAPARA-TE DE FUTUROS LANZA-MIENTOS EN ESPAÑA. EN **ESTA OCASION SE TRATA** DE DOS JUEGOS MUY DI-FERENTES. POR UNA LADO **VICTORY GOAL 96. CON EL QUE SATURN RECUPERA EL** TERRENO PERDIDO DENTRO **DE LOS SIMULADORES FUT-BOLISTICOS. POR OTRA** PARTE GT CHAMPIONSHIP. UN PROGRAMA CENTRADO EN EL MUNDO DE LA VELO-CIDAD, CON MUCHOS DE LOS ALICIENTES QUE HI-CIERON TRIUNFAR A PO-WER DRIVE. EN ESPERA, Y SIEMPRE CON LA DUDA RA-**ZONABLE DE QUE TRASPA-**SEN NUESTRAS FRONTE-RAS, PRESENTAMOS UN ANTICIPO DE LAS TENDEN-CIAS QUE VAN A MARCAR EL FUTURO DE LOS SIMU-LADORES DEPORTIVOS.

J. ITURRIOZ =

























A PIE DE PISTA



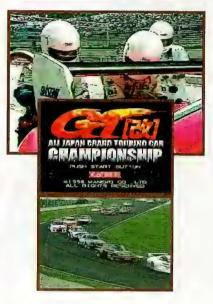


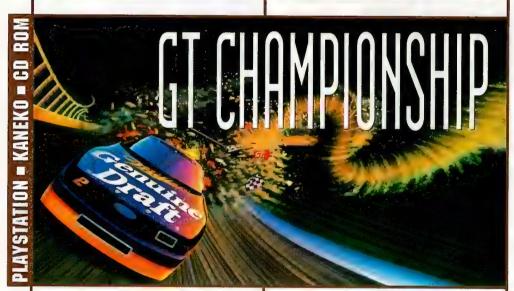
















aneko, una de las compañías líderes en el sector de las recreativas, prueba suerte en *PlayStation* dentro del mundo de la velocidad. La concepción gráfica de GT

CHAMPIONSHIP hace recordar al magnífico POWER DRIVE (SN, MD, GG, JG), ya que se utiliza una perspectiva similar. Sin embargo, el apartado visual no es su mejor aspecto, ya que aunque el juego tiene gran velocidad y los coches están muy definidos, los sprites utilizados son bastan-



Los planos lejanos, que predominan durante el juego, se ven alterados por impresionantes zooms. Estos son realizados de forma automática.

te pequeños. Lo más espectacular son los continuos zooms que se producen de forma automática, permitiendo obtener planos más cortos de los diferentes participantes. Los 12

deportivos incluidos, con sus respectivos pilotos japoneses, se alejan del mundo de los rallyes y de la fórmula uno, acercándose a los campeonatos de velocidad. El control de los coches es muy complicado, convirtiéndolo en uno de los más difíciles de su género.

Gana con PHILIPS este fantástico lote











SUPER JUEGOS y PHILIPS quieren recompensar a los fieles usuarios de *CDi* y te regalan 10 lotes de estos cinco fantásticos títulos. Para conseguirlos, sólo tienes que mandar el cupón adjunto (no se admitirán fotocopias) antes del día 31 de Mayo a: Ediciones Mensuales, S.A. Revista SUPER JUEGOS. C/ O'Donnell, 12. 28009 Madrid, indicando en una esquina del sobre «Concurso Philips».

NOMBRE: APELLIDOS:

DOMICILIO: POBLACION:

PROVINCIA: C.P.: TEL.:

¿QUE CDI TIENE?

POSEE TARJETA MPEG PARA: PC SEGA MAC

Juntos hacemos tu vida mejor.



PHILIPS





espués de apolíneo cuerpo bajo los rayos de un furioso sol, heme aquí dispuesto a olvidarme de las vacaciones e ilustraros con mi modesto conocimiento sobre los juegos y demás dudas que os aparezcan. Para cualquier consulta escribidme a mí y no a otros miembros de esta redacción (sabéis a lo que me refiero) a SUPER JUEGOS, Calle O'Donnell 12, 28009 MADRID. No os olvidéis poner en una esquina del sobre THE SCOPE.

R

9

U

N

D

M

Soy un acérrimo usuario de Sega, que disfruta como nadie con su Saturn. Sin embargo me siento un poco decepcionado con el número de lanzamientos de mi consola respecto a los de

PlayStation. Además sus grandes juegos tienen siempre segundas partes a los pocos meses, y nosotros no. Sergio Parrondo, Albacete. Creo Sergio que estás exagerando. En primer lugar debo darte la razón en cuanto al número de lanzamientos, ya que Sony se está «mojando» más en ese aspecto, con lo cual comparto en cierta forma tu «tirón de orejas». Respecto a lo de las secuelas, ten en cuenta que PANZER DRAGOON 2 está en camino y que juegos como CLOCKWORK KNIGHT y VIRTUA FIGHTER han tenido varias entregas. No dudo que nos encantaría un DAYTONA 2 o un SEGA RALLY 2, pero si en vez de eso preparan una conversión del MANX TT pues casi mejor.

JOVEN GUERRERO

ola! Soy lector de vuestra revista desde hace bastante tiempo, tengo 28 años y poseo una **Saturn**. Quiero adquirir el cable de audio pero el problema es que están muy distanciados la televisión y mi equipo de música.

1) ¿Cuántos metros tiene el cable de audio para **Saturn**? ¿Cómo podría conseguir uno con los metros necesarios?

2) ALIEN TRILOGY ya ha salido para

PlayStation. La versión Saturn sufrirá un retraso de dos a tres meses, ¿es cierto? ¿Por qué?

3) Voy a adquirir próximamente TOSHIN-

3) Voy a adquirir próximamente TOSHIN-DEN, pero... ¿vale la pena comprarse STRE-ET FIGHTER ALPHA o por el contrario espero a que salga a la venta KING OF F. '95? 4) El cartucho que dicen que va a incluir el juego, ¿se colocará en la rendija de cartridge que tiene **Saturn**?, ¿cuándo saldrá?

5) ¿Sabes si **Namco** sacará para **Saturn** algún NAMCO ARCADE CLASSICS?

6) ¿Existe algún proyecto para mi consola sobre el deporte del motocross?

7) Debido al acuerdo **Sega-SNK**, ¿crees que saldrá alguna vez FATAL FURY REAL BOUT?
8) ¿Merece la pena comprarse NHL ALL STAR HOCKEY siendo un fanático de este deporte, o me espero que salga alguno mejor (me han dicho que es bastante lento?

Francisco Javier Carrillo, Madrid.

e Lucar está a punto de cumplir los 29 y ahí sigue jugando como un niño. Gordito, eso sí.

1) No sabría decirte una medida exacta, pero no te preocupes porque en cualquier casa de electricidad sabrán empalmarte cualquier cable de audio al cable original ganando los metros



que te sean precisos.

2) Está previsto que salga en Agosto del 96. El porqué de esta tardanza es difícil de averiguar, quizá alguna licencia, el proceso de producción, etc...

3) KING OF FIGHTERS 95 es el que más me ha gustado. S. F. ALPHA de *Saturn* lo tendrás en las tiendas en poco tiempo, y además es muy bueno, cómpratelo.

4) Sí, el cartucho se colocará en el *slot* que está detrás justo del CD. Saldrá en Septiembre u Octubre probablemente.

5) De momento no.

6) **Playmates** está desarrollando uno para *PlayStation* y *Saturn*.

7) Se cree que ese juego saldrá pero para *PlayStation*. Para *Saturn* tendremos el FATAL FURY 3.

8) A mí más que ese me gusta el NHL POWER PLAY 96 que saldrá a la venta en Junio y aparece en este número.



DREGA

EL PRINCIPITO

ué tal tronco? Yo muy bien disfrutando de mi **Super Nintendo**. Te haré unas preguntillas:

1) Colócame por orden de preferencia estos RPG: THE LEGEND OF ZELDA, SECRET OF MANA, ILLUSION OF TIME y SECRET OF EVERMORE.

- 2) ¿Tú crees que el SECRET OF EVERMORE superará al SECRET OF MANA ya que está traducido al Español?
- 3) ¿Qué hay del CHRONO TRIGGER y el EARTHBOUND?
- 4) ¿Me podrías hablar del nuevo DRAGON
 BALL que saldrá próximamente para SNES?
 5) ¿Saldrán juegos de SNES en Nintendo
 64 mejorados?

Frank R. «The Fresh Prince», Getafe.

e suena tu nombre. 1) En primer lugar creo que el ZELDA, que creo que únicamente puede ser superado por su segunda parte o por el MARIO RPG, cuyos creadores son los mismos. EARTHBOUND, CHRONO TRIGGER y FINAL FANTASY III están al mismo nivel de genialidad que el ZELDA. También debemos tener en cuenta el TALES OF PHANTASIA de Namco, un juego que alcanzará por primera vez la cifra de 48 megas y que sale ahora en Japón. Pero volviendo a la lista que me propones, creo que el orden de mis preferencias es el mismo que tu has puesto.

- 2) Como juego el SECRET OF MANA es más brillante, pero su traducción al castellano hace que la jugabilidad gane muchos enteros y que se igualen.
- 3) De momento nada de nada.
- 4) Te remito al MANGA ZONE.
- 5) Por supuesto. Apunta: ZELDA, SUPER MARIO 64, MARIO KART R, PILOT-WINGS 64 y WAVE RACER (una especie de segunda parte del F-ZERO).



EL TERMOMETRO

CALIENTE:

■ El TEKKEN 2 es una de las mayores «burradas» que he visto en mi vida.

TEMPLADO:

Los juegos deportivos de las nuevas consolas.

FRIO:

Mega Drive, que sin merecerlo va a acabar olvidada por todas las compañías.

LOS CINCO



migo Scope: Soy un chico de 25 años que con mucho esfuerzo pude comprarme una PlayStation, pero aún no me he decidido que cinco juegos comprar:

1)Teniendo en cuenta que me gusta todo tipo de juegos, ¿cuáles son los primeros cinco títulos que debería comparame?

2) ¿Me espero al TEKKEN 2, RIDGE RA-CER REVOLUTION y al TOSHINDEN 2

o compro ya las primeras partes?

3) ¿Habrá algo parecido al ZELDA en mi consola?

4) Dime cinco juegos que hallan salido en Japón en estos meses y que por su calidad crees que saldrán en nuestro mercado.

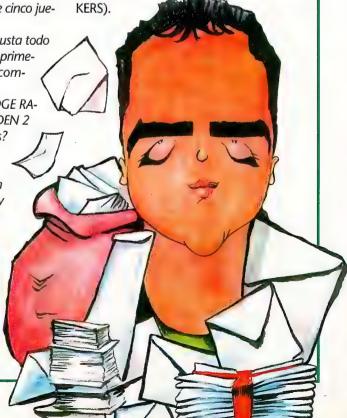
Ricardo Renol «Bolabillar», Galdácano

nhorabuena a todos los que tengáis una 32 bits en casa. 1) Seleccionando uno de cada género, TEKKEN, RIDGE RACER, RAYMAN, PHILOSOMA y WORMS.

2) Excepto con el RIDGE RACER REVO-LUTION, que está al caer y vale la pena esperar, los otros dos, aunque superan con creces a sus predecesores, tardarán más de lo que tu paciencia soportaría.

3) El ARC THE LAD es lo más parecido que podrás encontrar. Se ha confirmado que lo van a traducir por lo menos al inglés, con lo cual no creo que tarde mucho. FINAL FANTASY 7 de **Square** habrá que tenerlo en cuenta a largo plazo.

4) CHORO Q, BIO HAZARD (RESIDENT EVIL), GANBARE GOEMON (de la saga MYSTICAL NINJA), FLOATING RUNNER, (en la línea JUMPING FLASH) y VAMPIRE (DARKSTAL-



Una moda que ha surgido con las

es la mirada retrospectiva a los clásicos. En esta ocasión le ha tocado el turno a Konami con la colección formada por sus dos GRADIUS, y a seis clásicos de los ochenta de la veterana Nichibutsu. Si no os conformáis con esto, probad con BA-HAMUT LAGOON, uno de las últimas maravillas de Squaresoft.

consolas de 32 bits



PLAYSTATION-SATURN







rimero fue PARODIUS DELUXE PACK, más tarde llegaría TWIN BEE DELUXE PACK y ahora le

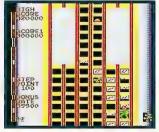
toca el turno a los míticos e incomparables GRADIUS en este nuevo doblete mágico de la factoría Konami. Aunque no sería justo olvidarse en este mini-repaso de otras colecciones sagradas, como RAIDEN PROJECT o los cinco volúmenes de NAMCO MUSEUM. En este nuevo y valioso CD de Konami nos encontramos con dos episodios de oro de la larga trayectoria de Konami, el primero y más importante de ellos es GRADIUS/NE-







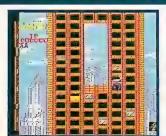






MESIS, el genial shoot'em-up que marcó una época allá por 1985 y sentó las bases de las posteriores producciones del género. El segundo juego de este pack es GRADIUS 2 GOFER (1988), conocido en nuestras latitudes como VULCAN VENTURE, y del que Konami diera buena cuenta en una excelente conversión para el Super CD ROM2 de PC Engine. No contenta con la presentación de sus dos anteriores colecciones de clásicos, Konami incluye en este pack una intro que dura casi dos minutos y que pone de manifiesto la excelente forma física de sus grafistas y creadores. Una intro absolutamente soberbia que trae a nuestra pantalla momentos cumbre de los dos GRADIUS. Otro gran acierto de los programadores es el de poner a nuestra disposición tres formatos de pantalla en GRADIUS (Full Size,

Arcade y Arcade Zoom) y los dos primeros también en GRADIUS 2, motivo que sabrán agradecer los puristas de la pantalla completa y del *coin-op* original. Si todo esto os parece poco, el listado de opciones en los dos juegos es tan variado y completo como en las últimas producciones de Konami, desde el número de vidas disponibles (hasta un máximo de 7), hasta el nivel de dificultad pasando por las habituales del sonido mono o estéreo, configuración del *pad* y grabar y cargar datos en una *memory card* en *PlayStation* o en la SRAM de *Saturn*. Dentro de muy poco tiempo Konami sorprenderá a todos con un nuevo *Deluxe Pack* en el que podremos encontrar el SALAMANDER y el reciente SALAMANDER 2. Juegos imprescindibles para comprender la evolución contemporánea de los *shoot ém-up*.



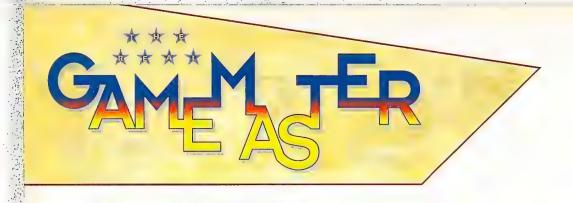




PlayStation

La veterana Nichibutsu tampoco quiere perder el tren de las recopilaciones de clásicos, y nos muestra un CD en el que se dan cita juegos tan carismáticos como MOON CRES-TA, CRAZY CLIMBER, SF-X y CRAZY CLIMBER'85 junto a desconocidos como FRISKY TOM y TOM STRIKE BACK.

NICHIBUTSU



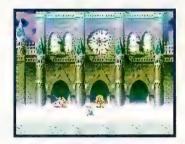




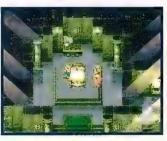
















a magia de Squaresoft sique presente en todos y cada uno de los cartuchos que ven la luz en Japón, y tras SUPER MARIO RPG, GUN HAZARD y TREASURE HUNTER G llega hasta nosotros BAHAMUT LAGOON. Su grupo de programación ha trabajado bajo la atenta mirada de Hironobu Sakaguchi (productor de la saga FINAL FAN-TASY), aunque el mayor méri-

to del juego recae en el grafista Hitoshi Sasaki, que se ha encargado de dotar al juego con un look auténticamente místico y exclusivo. Esta perfecta recreación gráfica y sonora obtiene tintes dramáticos y lúdico-festivos en la intro. BAHAMUT LA-GOON está a medio camino entre RPG y wargame, y la fluidez en la animación de los combates ha mejorado mucho. Los amantes de Squaresoft sabrán apreciar este nuevo cartucho que posiblemente nunca vea la luz en occidente.

















Aquí tenéis en rigurosa exclusiva las primeras imágenes del esperado

CASTLEVANIA de 32 bits. Konami nos

ha asegurado que el juego se encuentra al 15 % de su realización, y que no aparecerá

en el mercado japonés hasta finales de 1996. Paciencia.



¿A QUE ESPERAS? RELLENA EL CUPON Y RECIBE SUPER JUEGOS EN CASA, O SUSCRIBETE EN EL TELEFONO: (91) 5863353 TAMBIEN PUEDES PEDIR NUMEROS ATRASADOS DE LA REVISTA EN ESTOS TELEFONOS.

Deseo suscribirme a la revista SUPER JUEGOS por un año (12 números) al precio especial de 3.800 ptas.

Nombre y apellidos:

Dirección:

Teléfono:

Provincia:

Modelo de consola u ordenador que posees:

FORMA DE PAGO:

Población:

C. P.:

Edad:

American Express nº | | | | | | | | | | | | |

Fecha de caducidad de la tarjeta.....

Nombre del titular si es distinto.....

☐ Talón bancario adjunto (a EDICIONES MENSUALES.S.A.)

☐ Giro Postal №...... De Fecha..... Fecha y firma:

Si queréis completar vuestra colección, podéis pedir los números atrasados que os falten rellenando el cupón y adjuntando el importe. Precio por ejemplar atrasado: 395 ptas + 300 ptas. de gastos de envío.

Ejemplares atrasados

N os

Nombre y Apellidos:

Dirección: C.P.:___

_____Teléfono:___

Población:

Provincia:

FORMA DE PAGO:

American Express nº Fecha de caducidad de la tarjeta.....

Nombre del titular si es distinto.....

☐ Talón bancario adjunto (a EDICIONES MENSUALES S.A.)

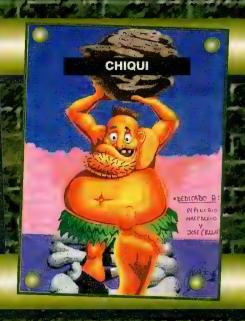
☐ Giro Postal №..... De Fecha.....

Fecha y firma:



Desde las profundidades del subsuelo llega a vosotros una nueva red interactiva.

Inches la red más andandrullos en el mercado del videojuego.



arece ser que esto de las dos ridículas páginas se está convirtiendo en una costumbre. Y todo por culpa de esas lamentables japonesas que, además de feas, son gordas, celulíticas y contrahechas. Vamos, como vuestras novias. Por cierto, estoy harto de que ninguna chica me envíe cartas. Si alguien se decide a hacerlo, exijo foto, medidas corporales y número de telélono. Japonesas como las de la revista abstenerse. Viva el producto nacional. Respecto a los chicos habituales, seguid escribiendo y tened en cuenta que con este poco espacio apenas me da para incluir algunas de vuestras cartas.

SUPERGOLFO

HILLIAG

CAMPA BEEF

Una, como no, de Yen, el Bubba del año, famoso por el bacalao seco, que en otros números no pude poner por falta de espacio. HOBBY CONSOLAS N.53. Sección Teléfono Rojo.

HOBBY CONSOLAS N.53. Sección Teléfono Rojo. Pregunta: «¿Qué te parece el RAPID RELOAD?» Respuesta del chino Chaplin: «Efectivamente, es un juego como los de siempre, con una estética muy parecida al GUNNERS HEAVEN de Mega Drive».

SUPERGOLFO: Yen salió hace dos meses en SUPER JUEGOS. Si recordáis el reportaje de Psygnosis de Asikitanga, hay una foto en la que salian tres personajillos que se dirigian al campo de fútbol. Ellos eran Asikitanga, Carlos Ulloa de Game 40 y la otra era Yen alias Teniente Chaplín (sí, la de los pelos en el pecho). Pues bien, GUNNERS HEAVEN es el nombre de RAPID RELOAD en Japón, con lo cual me imagino que quieres hacer referencia al GUNSTAR HEROES, esa joya intemporal que salió para los 16 bits de Sega. Menos fútbol, más Epilady y más corrección. Gracias por tu ayuda Pablito Muñoz, de Jaén.

CANBA PEDORRA

Como suele ser habitual en mi sección, mes a mestrato de incluir ciertas gambas diferentes a las que suelen cometer los abrazavientres de la competencia. En esta ocasión vuelvo a las carátulas de los videojuegos, y la elegida ha sido la del LONE SOLDIER de PlayStation. En la parte de atrás leemos como traducción de la conocida palabra arcade: «La diversión propia de las galerías de atracciones...» Es decir, que para ellos un arcade es una galería de atracciones. Eso les pasa por mandar los manuales a traducir a HOBBY CONSOME y que se encargara de ello el mismo ser lamentable que dijo que «Isle of Man Tourist Trophy Race» era la «Carrera Tropical de la Isla del Turista». Pero, volviendo al manual, he leido una frase genial que hace que perdone todo lo anterior: «se rasca la nariz con una bayoneta y se limpia el culo con papel de lija» (pag.43). Magistral.

GAMBA DE FORREST YEN

El murciano cheposo Santiago de la Ribera me envía una carta con fotos suyas en gayumbos y unas cuantas gambas. Casi todas ellas se refieren al glorioso N.53 de HOBBY COMPOTA, el más brillante de los últimos tiempos. Elijo ésta:

HOBBY CONSOLAS. Nº53. Sección Teléfono «cojo». Pag. 115. Pregunta: «¿Cuál me recomiendas, FIFA 96 o ISS DELUXE?» Respuesta de la Teniente Chaplin, «ISS DELUXE es una pasada pero...; no tiene equipos reales».

SUPERGOLFO: Según este payaso España, Alemania, Italia etc.. no son equipos reales. España es un ente, una entidad virtual sin magnitud conocida. Alemania es como la Atlántida un lugar en el espacio-tiempo sin localización conocida. ¡Vamos Chaplin! Lo que no son reales son los nombres de los jugadores, pero decir que los equipos no son reales es como decir que a Yen no le huelen los pies o que Amalillo lucha por el empleo de su redactores.

SIGUE EL TOP EN CANDELERO

Si ya el mes pasado disfrutamos con los gambazos continuos de Mr. Punisher alias «Babe el cerdito caliente» y su Top 10, este mes vuelve a retomar su sección con nuevos brios. Tanto el gay castellonense «Madaleno Man» como el famoso protagonista de culebrones dominicanos Julio Ernesto Martín Maldonado, de Granada, me envían unos cuantos atropellos que paso a enumerar:

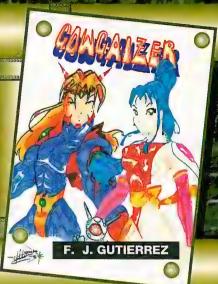
SUPER JUEGOS N.48, TOP 10. «STREET FIGHTER 2 ALPHA». El 2 debe indicar el número de veces que The Punisher desayuna al día, porque ese juego no tiene ese dígito. «KILLER INSTINCT, Shoot em-up», para juegos de disparo, los que hace Mondongo Punisher cuando va al servicio.

Las demás gambas son las típicas de errores de puestos, de subidas o bajadas que no se indican y demás minucias. The Punisher alias Don Pimpón, sigue demostrando su potencial gambero. A este paso pronto recibirá una oferta de HOBBY FLEX para dirigir uno de sus cómics, perdón, revistas.









CONSULTORIE

eres un pesado, en serio tio, en serio

Buenas, parásitos sociales (me refiero a los incultos que se dedican a escribirte para insultarte, amenazarte, etc...). Soy un lector que me parto el espinazo cuando leo tu sección todos los meses. Eres cojonudo, SUPERGOLFO, en serio, me mola tu estilo. Hay un famoso filósofo que dice algo sobre el insulto, como que el buen insulto ha de ser con estilo y que te haga pensar, no sólo meras palabras malsonantes, es decir, el lenguaje de los barriobajeros y sucios. Dejémonos de trivialidades y vamos al tajo.

1) ¿De verdad te molan las consolas? Si es así, ¿cuál tienes? (no empieces con las hermanas y los padres, son preguntas serias.

2) Seguramente conozco la respuesta pero... ¿Crees que tu sueldo es bueno con todas las gilipolleces que tienes que aguantar todos los meses? ¿O te lo pasas bomba insultando a cucarachas que han de ser aplastadas con la fuerza que tú lo haces?... Lo sabía, je, je. 3) ¿Té lo montas bien con las chorbitas o tienes que recurrir a otros tejemanejes? Te lo repito, no te piques y no te metas con mi familia que me jode bastanté (aunque si se mueren heredaré todo).

4) Por favor, contesta en serio, tío. Tengo una Saturn., ¿Te comprarías el X-MEN o esperarías al MAR-VEL? Sabrás qué juegos son, digo yo. En serio.

5) Por ULTIMA (risas), ¿Salum o PlayStation? ¿Qué opinas de Nintendo 64? En serio, tío, en serio. Bueno, gracias por aguantarme.

GOUKI REPOUKI (El aplasta novatos), Madrid.

Vaya hombre, a pesar de que por lo menos no insultas, percibo en tu carta cierto tono de chulería y coleguismo que no me agrada. Pero bueno, seré magnánimo y no desvelaré a nadie lo de tu aspecto de chupa-chups con el pelo semirrapado y tu cabezón superlativo carente de materia gris.

1) Pues claro que me gustan, es mi segunda pasión

después de la colombofilia. Por cierto, yo sólo me meto con las familias de los que se lo merecen, de momento me aguanto (nunca diré a nadie la profesión de tu hermana y lo de los problemas con el contrabando de tu padre)

2) Afortunadamente, la empresa que me paga en lo suficientemente seria y consciente de la calidad de la revista para pagarnos lo que creo que nos merecemos. No como otras que exprimen a sus empleados. Estoy orgulloso de donde trabajo. Por otra parte, no disfruto insultando. Por desgracia es lo que me pedís cuando me mandáis cartas soeces y repugnantes. Mi consultorio sólo pretende dar un toque de humor a este mundo, y sólo los necios meobligan a rebajarme a su nivel... aunque reconozco que me gusta la «caña» de vez en cuando.

3) Te puedo asegurar que en ese aspecto estoy bien servido, y no necesito jugar a los dados como tú. De nuevo eres tú el que me recuerda a la familia. Si eres tan penoso que deseas la muerte de tus familiares para heredar la chabola, el organillo, la silla y la cabra bailarina, pues tú mismo.

la cabra bailarina, pues tú mismo. 4) Me esperaría al MARVEL, aunque el X-MEN es casi tan bueno como tus calzoncillos de esparto.

5) Lo diremos siempre, lo que hace a las consolas buenas son los juegos, y ambas tienen calidad suficiente. *Nintendo* 64 es una consola nueva que toda vía no ha salido y por tanto no he visto. No cometeré el error de opinar de algo que no conozco. Aguantarte no ha sido tan duro. Menos VIRTUA FIGHTER 2 y a ver si te dejas el pelo largo.

LAS VACAS LOCAS ATACAN EN MADRID

Hola Capullo, te escribo porque me pareces un tio tonto, feo y maleducado. Te metes con las mamás de los demás, sin haberlas visto nunca, pero creo que las insultas porque tu madre es peor que una lombriz mutante. Me cuesta imaginar cómo pudiste nacer fruto de un periquito caníbal y ese ser viscoso que te parió. Voy a hacerte unas preguntas a ver cómo estás de cultura general:

1) ¿Dónde está la disquetera de 3 1/2 en la Mega

Drive 2

2) No me valen los cascos que usaba en la MD1 con la MD2, ¿puede ser que necesite algún adaptador especial de importación?

3) Me he comprado el KOLIBRI de Sega, pero no me entra en la MD ¿hay que agrandarle la ranura, o es que está en formato americano?

4) He cambiado mi EARTHWORM JIM 2 por SPI-DERMAN. ¿Cómo te pegas a las paredes?

5) ¿Te haces la merienda tú sólo, o comes de la taza del W.C. tal cual?

6) ¿Te haces pipí y popó en tu papá?

7) ¿Van a sacar el juego de BONANZA ambientado en la Ponderosa?

8) ¿Por qué Espinete va en pelotas, y en cambio usa pijama para dormir? Adiós tonto.

YOPS, Madrid.

En un primer momento pensé en no publicar esta carta, pero al conocer que te habias criado en Chernobyl, me apiade de tu subnormalidad crónica.

 Yo la encontré en tu hermana, pero estaba llena.

 Sí, el ASNO S CONVERTER que podrás encontrar en la disketera de tu hermana al fondo a la derecha, debajo del tanque.

 El truco está en meterlo de canto. El mismo truco que utilizabas con el vecino del quinto.

4) Un buen cambio, patán. Te pegas a las paredes poniéndote como guantes tus calcetines.

5) Yo siempre he sido amante del chocolate a la taza que Walter Conrad, el amante de tu madre, me preparaba.

6) No hombre, los guardo en un tapperware para sustento tuyo y de tu padre, el mamporrero de hipopótamos homosexuales de la polínesia.

7) Sí, y tendrá la curiosa opción de apuñalar indefinidamente a Michael Landon, bañar desnudo a Hos Cartwright y degollar a pedradas al criado chino.

 Para protegerse contra las embestidas de Julián, el panadero, y su gran Baguette.
 Hasta luego, cretino.



Este mes se presentaba pobre en lanzamientos, pero Japón ha vuelto a dar la campanada con BIO HAZARD y el esperado TEKKEN 2. De este juego incluimos un truco espectacular para luchar con una perspectiva en primera persona. En las últimas páginas de la sección incluimos también una exhaustiva guía del maravilloso mundo de RAYMAN que se extenderá a los siguientes números de la revista.

ESPECIAL TEKKEN ESPECIAL

P LAYSTATION

DEVIL KAZUYA, GALAGA Y TEKKEN 2 • •



Todo el mundo sabrá a estas alturas cómo se puede conseguir que los subjefes finales sean caracteres seleccionables. Bastará con que cada luchador les derrote antes de enfrentarse a Heihachi. Sin embargo, para conseguir a este último, será necesario terminarse el juego en menos de cinco minutos y sin hacer uso de las continuaciones. Lo mejor será que coloques las opciones en un solo round con 20 segundos de tiempo. Aún queda otro personaje oculto, Devil Kazuya. Es uno de los más difíciles de conseguir, ya que tendrás que eliminar a las ocho oleadas



En esta nueva modalidad de TEKKEN 2 se alterará la perspectiva cuando se ejecuten llaven especiales.







de naves del GALAGA utilizando una continuación como mucho. Una vez conseguido dirígete al *Arcade Mode* y selecciona a Kazuya pulsando *Start*.

TEKKEN 2, aunque aún no ha llegado a nuestras fronteras, también guarda múltiples secretos. El más espectacular de todos es una modalidad oculta para luchar con una perspectiva en primera persona.



Primero tendrás que obtener todos los personajes del juego, incluido el canguro. Este luchador aparecerá si en el tercer combate, cuando tengáis muy poca energía, ganáis el último *round*. Cuando aparezcan los 23 caracteres como seleccionables podrás ejecutar el truco. Cada vez que elijas un luchador deberás mantener apretados L1 y L2 y luego eliges al personaje con cualquier botón. Guarda estos trucos como oro en paño ya que todavía nos quedan unos meses para poder disfrutar del mejor juego de lucha de todos los tiempos en nuestros hogares.



Algunos golpes pueden resultar tan espectaculares como la imagen que contempláis aquí arriba.

STREET FIGHTER AL

PLAYSTATION

RYU Y KEN VS. BISON • •

La versión para consola también esconde la modalidad DRAMATIC BATTLE.



Si os terminas el juego en el nivel 5 o uno superior y volvéis a empezar, encontrarás una nueva modalidad Ilamada DRAMATIC BAT-TLE en la que Ryu y Ken se en-

frentarán juntos contra Bison. Para enfrentarse a Akuma directamente, sin tener que luchar con otros luchadores, bastará con mantener apretados L2 y R2 y elegir el personaje que queráis con X. Mantén los tres botones pulsados hasta que comience el combate y Akuma hará

AKUMA • •



Llegar hasta la morada de Akuma es más sencillo de lo que parece con este truco.



SAMURAI SHODOWN 3 | RAIDEN PROJECT

N EO GEO CD

ZANKURO



Este es el recorrido que deberás seguir para conseguir a Zankuro.

Uno de los secretos mejor guardados de SAMURAI SHO-DOWN 3 es la posibilidad de obtener al jefe final como personaje seleccionable. Para consequir a Zankuro debes comenzar una partida en el modo de dos jugadores. En cuanto estés en la pantalla de selección de personajes, y tras situar el cursor sobre Shizumaru, deberás realizar tan rápido como sea posible el recorrido de la pantalla superior. En cuanto hayas terminado pulsa Start, y justo cuando el



contador llegue a tres segundos hay que pulsar los botones A, B y C simultáneamente para que Zankuro haga su aparición en el juego. La pena es que no se le puede seleccionar en el modo normal de juego.

PLAYSTATION

CONTINUES



m m m m m m m m m

La versión japonesa de RAI-DEN PROJECT contaba con continuaciones infinitas, mientras que el juego Pal carecía de esta ventaja. Para obtener más continuaciones deja que



te eliminen, y durante la cuenta atrás del GAME OVER pulsa SELECT para comprobar como recibiréis un pack gratuito de continuaciones finitas. Para elegir la fase en la que queréis comenzar el juego acude a la pantalla de Settings Menu y entra en el menú de dificultad. Mientras mantienes pulsados R1, R2, L1 y L2 pulsa Start y comprobarás felizmente que se puede elegir fase.



CLOCKWORK KNIGHT 2

SATURN

CODIGO PARA VER EL FINAL DEL JUEGO

Entre los trucos que oculta CLOCKWORK KNIGHT se encuentra esta sencilla combinación para acceder al final del juego directamente. En la pantalla de presentación con OPCIONES-START introduce la siguiente combinación: derecha, arriba, izquierda, arriba, derecha, izquierda, arriba, derecha, izquierda, abajo. Si lo has hecho bien la palabra Ending aparecerá en amarillo bajo Start.







Si ejecutáis el truco correctamente seréis testigos de uno de los finales más tiernos y felices en el mundo de los videojuegos.



La princesa Chelsea será rescatada por Pepperochau.



RAYMAN

SATURN

VIDAS Y CONTINUES

Tras comenzar una partida, pulsa Start en cualquier momento del juego para pausarlo. Entonces podrás introducir la siguiente combinación mientras la palabra Pause está en pantalla. Pulsa A, presiona B + Derecha, los sueltas, pulsas R + diagonal abajo-izquierda, después presionas C + Y + Z simultáneamente y ahora soltáis A. Vuelve al juego, y si lo has hecho correctamente el contador de vidas

mostrará el número 20. El truco podrás ejecutarlo cada vez que te encuentres apurado de vidas. Es bastante difícil, y seguramente deberás intentarlo en varias ocasiones para que funcione. Para conseguir 10 continuaciones bastará con pulsar arriba, abajo, derecha e izquierda en la pantalla de los continues. Será necesario que tengas 1 continue o menos, ya que de otra manera no funcionaría el truco.



En esta pantalla puedes obtener 10 jugosos continues.



Puedes ejecutar la combinación siempre que quieras para tener 20 vidas.

EXTREME GAMES

LAYSTATION

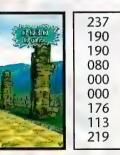
PASSWORDS





Para poder introducir estas claves y obtener sus ventajas haz lo siguiente. En la pantalla de Choose Settings sitúa el cursor en Exhibition y pulsan-

do Derecha en el *pad* direccional escogerás *Continue Season*. Cuando os pregunte si queréis usar la *memory card* decid que no. Aparecerá la pantalla donde se introducen los *passwords*. El que os pre-



sentamos te ofrece un buen competidor, 5030 dólares, todos los vehículos buenos, la primera posición en la temporada, muchos puntos y el primer lugar en las dos primeras carreras.

TOYSTORY

SUPER NINTENDO

INMUNIDAD Y SELECCION DE NIVEL

En el primer nivel, salta encima de la pelota de goma que hay junto a unos cajones y sitúate encima del primer cajón del armario, presiona abajo en el pad direccional hasta que la estrella que indica el estado de vuestra energía comience a girar. Habrás conseguido la inmunidad. Con este truco bastará con pausar el juego y pulsar Select para acceder a la siquiente fase.





Cuando llegues a este armario salta en el cajón inferior. Ahora pulsa abajo hasta que la estrella empiece a girar.



Una vez hecho el truco de inmunidad, si pausas el juego y pulsas select, irás directamente al siguiente nivel.

VECTORMAN

MEGA DRIVE

• • VIDAS INFINITAS Y OTROS TRUCOS • •



Cuando VECTORMAN se convierta en una flecha podrá eliminar a todos los enemigos excepto los finales.

Una vez dentro del juego páusalo y podrás introducir cualquiera de los códigos siguientes:

- B, A, IZQUIERDA, IZQUIERDA. Con X e Y cambiarás el número de vidas de VEC-TORMAN.
- ABAJO, DERECHA, A, C, ARRIBA, IZ-QUIERDA, A. El juego se ralentizará después de ser alcanzado por un enemigo.
- C, A, IZQUIERDA, IZQUIERDA, A, C, A, B. Te convertirás en una flecha para matar a todo bicho viviente en pantalla excepto los jefes de final de fase.

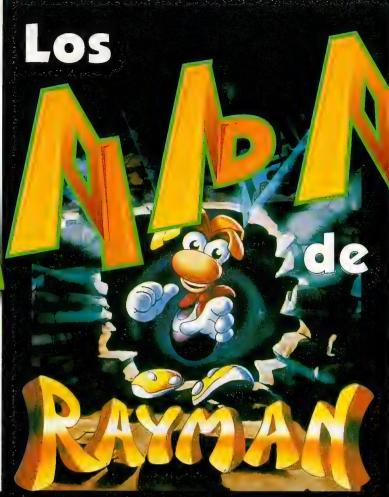








Aquí tenéis la primera parte de la guía y mapas de RAYMAN, para PlayStation y Saturn. Este juego



es uno de los mejores plataformas para 32 bits. Por ello os hacemos un análisis detallado de todos los pasos que debéis seguir para finalizar el juego.

1. JUNGLE LEVEL

Pink Plant woods



NIVEL 1

Después de pasar la flor roja, escala por las lianas y avanza hacia la izquierda. Cuando llegues al peñasco que hay al final de las lianas encontrarás una vida extra. Y justo debajo, si te dejas caer, hay una bola con cinco puntos de energía.



NIVEL 2

Salta encima de la flor roja en la izquierda de la pantalla. Agárrate a la liana y recolecta todas las bolas azules. Una vez arriba salta encima de la plataforma de la derecha, y cuando le des las bolas al mago, accederás al primer nivel de bonus.

NIVEL 4

Aquí tienes el poder para dar puñetazos.
Derriba las uvas encima de los enemigos para conseguir los puños dorados. Hay otro mago en el fondo a la derecha de este nivel, y una vida arriba a la derecha.

INTRO

Después de aparecer el logo de Ubi Soft, mantén pulsados L1, L2, R1 y R2.
Entonces, cuando te encuentres en la pantalla del muro de ladrillos, aprieta y deja pulsado Start. Mantén todos los botones así para soltarlos cuando la pantalla se vuelva negra.



Anguish Lagoon



NIVEL 5

Encontrarás una jaula de Electoons en la plataforma superior izquierda custodiada por un cazador. Hay dos jaulas que no podrás encontrar por el momento.

NIVEL 6

Mantente en el centro para esquivar las embestidas del mosquito.



The Swamps of Forgetfulness

NIVEL 9

Golpea con el puño las ropas de Tarayzan para que éste os de una bolsa de semillas mágicas. Una vez plantadas crecerán y te permitirán ir subiendo de plataforma en plataforma. Cuando alcances la salida aparecerá una vida a tu izquierda.

ESTRATEGIA

Recoger las bolas azules te reportará una serie de ventajas que nunca están de





NIVEL 10

Golpea las uvas moradas para librarte de los enemigos que hay debajo de ti. En el segundo islote grande no utilices la uva para librarte del enemigo. Vuelve hacia atrás y utiliza otra uva para llegar a la isla y desde la embarcación líbrate de los bichejos pequeños y del grande. Ahora derriba la uva que hay sobre esta isla y empújala hacia la derecha para desplazarte con ella sobre el agua. Al arrivar al siguiente islote, contemplarás como una jaula cae del cielo.

más. Aparte de las vidas extra también sirven de guía para acceder a lugares que ocultan jaulas o power-ups. Algunas parecen incitaros a saltar sobre el vacío. Salta y serás recompensado. La primera vez que



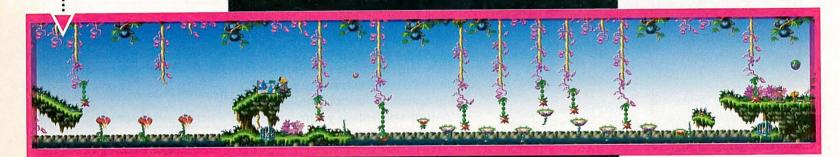
NIVEL 11

Sube por la primera liana, déjate caer y aparecerá una jaula. Encima de una uva deslízate sobre los pinchos, y en cuanto veas una flor flotando salta sobre ella. Aquí hay un mago y a la derecha de la plataforma una bola azul. Si saltas sobre ella surgirán plataformas ocultas que te guiarán hasta otra jaula.

pases por un nivel no hallarás todas las jaulas porque necesitarás los poderes adicionales que tiene Betilla

Moskito's Nest



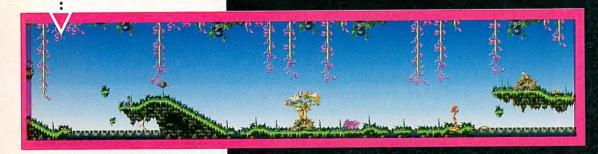


SHOOT EM UP

NIVEL 12

Sube y consigue las bolas azules encima del champiñón, y cuando bajes habrá una jaula en el suelo. Cuando veas al fotógrafo no saltes, continúa navegando y encontrarás otra jaula. Al final del nivel hay un extraño ser en forma de trompeta que se parará golpeándole en la boca.





TARAYZAN

NIVEL 13

Nada más comenzar esta fase, súbete encima de la seta, recoge las bolas azules y aparecerá una jaula en el suelo. Antes de abandonar el nivel golpea la uva para que caiga sobre el agua. Salta encima de ella y moviéndote a la derecha llegarás hasta otra jaula repleta de Electoons.

ESTRATEGIA

Al abandonar el nivel 12, el hada madrina Betilla os concederá el poder para enganchar el puño en los ganchos y lanzarlo a más distancia, que harán accesibles jaulas en los niveles 2 y 3. En el nivel 5 alcanza la plataforma superior de la derecha y, una vez en la flor suspendida en el aire, déjate caer. Al llegar abajo te encontrarás en una isla con una seta y una uva. Salta sobre la seta y aparecerá una caja. En el nivel 12 sube por la liana que hay después del fotógrafo, líbrate de los enemigos de esas plataformas y hallarás un mago. Si saltas de gancho en gancho alcanzarás la zona izquierda de la fase donde se oculta otra jaula de Electoons.

VIDEO ED



MEJOR SOLO QUE MAL...

John Candy (Del Griffith) protagonizan una de las comedias

más humanas de los últimos tiempos. Neal es un ejecutivo publici-



tario de gran éxito que se dispone a regresar a su casa para celebrar el día de acción de gracias con su familia. Tiene la desgracia de que su asiento esté junto al de Griffith, el pesado más terrible del globo.

■ Calidad de imagen: 9. P.V.P.: 4.600 pts



PULGARCITA

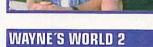
ras TODOS LOS PERROS VAN AL CIELO y FIEVEL Y EL NUE-VO MUNDO, el equipo de **Don Bluth** presenta PULGARCITA, la recreación cinematográfica ani-



mada de un popular cuento europeo cuya protagonista es una muchacha diminuta nacida de un grano de cebada mágico. De ella está enamorado el también diminuto príncipe Cornelius, que sin embargo deberá esperar a que PULGAR-CITA se deshaga de numerosos y molestos pretendientes de su mismo tamaño. Música maravillosa y toneladas de fantasía y ternura.

■ Calidad de imagen: 7. P.V.P.: 4.600 pts.





ué hay de nuevo con Wayne Campbell y Garth Algar? Pues continúan tan felices con su nuevo show de T.V. que ahora emiten desde las afueras de Illinois. ¿Pero qué hay del futuro? A Wayne le gustaría hacer algo grande, pero ¿qué? Repentinamente tiene una visión: hará un concierto rock y lo llamará Waynestock. WAYNE´S WORLD tiene de nuevo como protagonistas a los fabulosos Mike



TOPS



Myers y Dana Carvey, como Wayne y Garth. Tia Carrere vuelve a ser Cassandra, el amor de Wayne, y todos están acompañados por Christopher Walken, Kim Basinger, Olivia D´Abo y otros actores y actrices muy conocidos. En la línea de la primera parte, aunque no tan genial, asistiremos a un total terremoto de situaciones surrealistas pero increíblemente cómicas, todas ellas imbuídas por la tremenda personalidad de la pareja protagonista.

■ Calidad de imagen: 8. P.V.P.: 4.600 pts.





Si empiezas este libro lo tendrás que terminar...



...a medias no lo podrás dejar.

Un libro alucinante, de una película fascinante.



MAS ACCION... POR SISTEMA.

PURO ROL PARA TU ROL SUPER NINTENDO

Por fin a tu alcance uno de los mejores juegos de ROL de todos los tiempos. La última obra maestra de CAPCOM. ¡Con Guía de Juego completa en castellano!

SUPERVENTAS EN USA







Final Fight 3

Sus 24 Megas de acción van a dejarte con la boca abierta. Disfruta con la opción para dos jugadores, y no te pierdas la nueva modalidad AUTO 2-PLAYER, donde tu consola controla a tu compañero de lucha. Disponible para Super Nintendo.





Mintendo PE CAPCON LICENSED BY Nintendo CAPCON C

Mega Man V

Vuelve el héroe cibernético a la consola GAME BOY, con más acción y sorpresas que nunca. Después de su última victoria sobre el Dr. Wily, el reto más difícil está aún por superar ¡No te lo pierdas!



Toshinden: La noticia del año para los usuarios de GAME BOY

¡Y vaya noticia! No dejes a tu consola portátil favorita sin probar este caramelo.

CAPCOM TAKARA

Nintendo ®, Super Nintendo Entertainment System™, Game Boy™, Super Game Boy™ y el sello de calidad de Nintendo son marcas registradas de Nintendo Co. Ltd.

Breath of Fire 2, Final Fight 3, Mega Man V ® Capcom 1996. Todos los derechos reservados.

Toshinden © Takara 1996. Todos los derechos reservados.



SPACO. J. A.

DISTRIBUIDOR OFICIAL PARA ESPAÑA

Avda. de la Industria 8, 28760 Tres Cantos (Madrid) Tel. (91) 8036625 Fax. (91) 8033576 - (91) 8032245